

日本战国武将列传
网络纵横（中）
电玩AV周边特报
优秀的美国赛车机台
模拟实感的世界
日本剑侠与剑术流派（下）
王者之书—格斗GAME专题
MODEL 3基板揭密
GAME的台前与幕后
厂商传真—SQUARE参入PS

·攻略·

格斗之蛇（ARC）
空想科学世界（SS）
魔导物语（SFC）
银河战国群雄传（SFC）
幻想传说（SFC）
龙虎之拳外传（NGO）
火炎之纹章（下）（SFC）

电玩专辑

96东京玩具展特写

本期中插大特辑：史克威尔'96最强四大劲作在PS登场

电子游戏与电脑游戏

TV GAME & PC GAME

·特报· 真说侍魂·武士道列传　勇者斗恶龙III

PC

狂野历险

机种：PS
厂商：SCE
类型：RPG
媒体：CD-ROM



这三位就是本作中的主角，造型都很"酷"吧！

传说中的大陆"菲尔盖亚"由于魔族的侵略而日渐衰落，原本生机盎然的世界几乎变成了荒野。然而就在此时，背负着"菲尔盖亚"未来命运的勇士出现了，他们就是能够操纵传说之机械的主角罗蒂，强悍的赏金猎手沙克，以及可以与守护神兽心灵相通的赛西丽娅。他们那惊心动魄的冒险故事，不久就要与各位见面喽！

在本作中，虽然是使用正统形态的系统，但由于其精练的剧情和巧妙的画面演出，都为这款RPG增添了不少色彩。尤其是在战斗场面中所加入的缜密的战略思想，相信更会令所有接触她的玩家爱不释手。



魔族中的剑士，具有狼一样的个性，战斗能力十分之高。



诡异恐怖的气氛被渲染得恰到好处，美工水平颇值得称道。



战斗画面完全是用POLYGON制作，而且显然比以往的作品成熟得多！



魔族的创造主、支配者。以机械制造的女神像，是最终BOSS吗？



从外形就可看出其物理攻击力高到了极点，不过这家伙也丑到了极点。



全魔族中地位最高的四名战士，他们分别率领各自的属下横行无忌。



封面：角笛战记

总编辑/刘海啸
策划总监/冠文
责任编辑/King
美术编辑/陈世杰 孙雷 郑德康 李君
编辑出版/名品消费杂志社
社址/西安市雁塔路南段11号
(710054)
北京电脑工作室/海淀区花园东路8号中区1号楼262室（48分箱）
(100083) （技术咨询）
电话/西安：(029) 5261875
北京：(010) 62045118
发行/西安报刊发行局
邮发代号/52－134
国内统一刊号/CN61－1271/N
国际连续出版号/ISSN 1005－3913
海外发行号/4583m
海外总发行/中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
广告经营许可证/西工商广字178号
邮购/本刊发行部（常年办理）
零售平印每册/4.98元
零售精印每册/6.50元
版权代理/陕西版权代理公司
印刷/兴平市印刷厂

名品消費 月刊

电玩专辑'96.8

目录·目录·目录·目录

☆超攻略道场

☆GAME 堡

电子游戏与电脑游戏

TV Game & PC Game

目录•目录•目录•目录

☆电波传讯

☆纵横四海

☆PC宝岛

☆专稿园

下期要目

'96对战格斗游戏出招特辑

- 东京番外地
- 对战索尼克
- 行星格斗 No. 1
- 格斗之王'96
- 神凰拳
- 霸王忍法帖

PC GAME 新贵

网络纵横(下)

蓬莱学园完全攻略

DARK HALF 完全攻略

火炎之纹章攻略补充

日本战国武将列传

真•女神转生－恶魔全书

王者之书－格斗GAME的世界(2)

致读者

名品消费杂志社主办的电玩专辑游戏诞生以来，受到了各界玩家朋友的广泛拥护与支持，在此致以诚挚的谢意。不过，由于缺乏经验及诸多技术性问题，至本期为止尚无法完全按时发刊，请大家见谅。

并且，对于杂志的办刊方向、选题选材，希望 GAME 同好中的有识之士来信不吝赐教。同时，所有栏目全部开放，欢迎读友们踊跃来稿，无论攻略、心得、杂谈、技术资料，我们期待着您令人惊叹的作品出现在这本期刊上。

技术咨询请与本刊北京电脑工作室联系。地址：北京市海淀区花园东路8号中区1号楼262室(48分箱)
邮编：100083 电话：(010)62045118

名品消费杂志总编室

火炎之紋章 II

文/BLUE　完全攻略(下)



机种 SFC	类型：S · RPG
	厂商：任天堂
	容量：32M

第六章　光的遗产

流程

ティルナノグ城出发

ガネーツヤ城制压

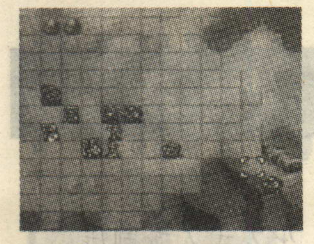
ソファラ城制压

イザーク城制压

リボー城制压

POINT1:

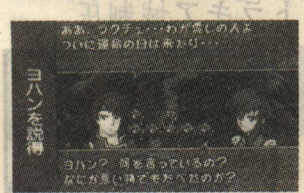
从此章起，主角变为辛格尔德的儿子セリス(塞瑞斯)。虽势单力薄，但セリス以及スカサハ与ラクチエ兄妹都极强，所以不必畏首畏尾。自军第3回合，援军便会登场，这样便可展开攻打ガネーシヤ城的战斗。



◀骑兵再移动的能力依然是克敌制胜的重宝。

POINT2:

敌方的ヨハン和ヨハルヴァ，可用ラクチエ任选其中之一说得而成为同伴。如ヨハン成为同伴，则队伍应分兵两路，一攻ソファラ城，另一攻イザ ーク城；如ヨハルヴァ成为同伴，就要集合全军向イザ ーク城突击。该城右方的狭道可以利用，アーサー的魔法与主角等的剑相配合，一口气将シエミツト击倒，夺得他手中的"勇者之斧"。



▲ヨハン 的机动性良好，可用作支援。



▲ヨハルヴァ 发展后可使用弓箭，也是不错的选择。

POINT3:

リボー城的敌BOSS等级高得出奇，但利用间接攻击就可将之置于死地。其实，这是个练级的好机会，因敌我双方等级的悬殊，各同伴将借此升到20级左右。这样一来，以后的战斗将变得轻松之极。

◀虽可将全员等级练得极高，但会导致回合数积增。

第七章　穿越沙漠



流程

リボー城进军

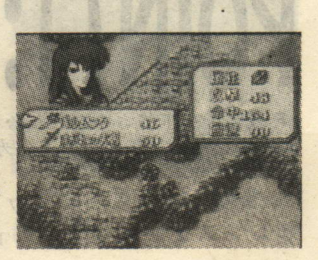
イード城制压

メルゲン城制压

ゲーナ城制压

アルスタ 一制压

POINT1:

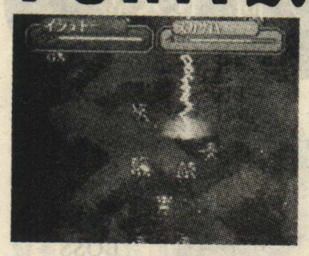


▶装备神剑后的シヤナン攻击力与防御力都会大大提高。

新登场的两队同伴与主力部队都相距甚远。首先在イード城方面，シセナソ一定要立刻与バテイ对话，这样他就可得到神剑。如能善加利用地形效果，再配合バテイ手中带有睡眠效果的宝剑，シセナン即可用神剑将此处敌人一举扫光。而在レンスター城方向，情况就危急得多，如フイン手中持有“勇者之枪”，则大可凭此抵挡一阵。

POINT2:

占领メルゲン城之前，要将包括アーサー在内的一支部队尽量向アルスタ一城方向靠拢，待占领メルゲン城后，便冲将过去，援护レンスター城方面的三位同伴。途中遇到的ライニー可用アーサー说得。



◀ 守メルゲン城的敌BOSS可使用远距离攻击魔法，让魔防尚的同伴冲过去将之击毙。

POINT3:

占领メルゲン城后，メゲーナ城方面会涌出大批敌军，其中包括アレス。但很快スル　ス便倒戈投入我军，此时以主角为首的步兵部队可大显身手，直捣敌城。待占领ゲーナ城后，让アレス入城去，可令其女友リーン加入成为同伴。



◀ 持有魔剑的アレス是狮子王的后代，威力之强直逼乃父。

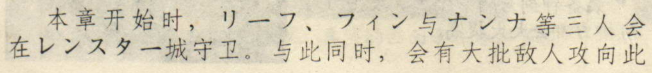
第八章　托拉奇亚的龙骑士

流程

アルスター城出发
レンスター城援护
コノート城制压
マンスター城援护
ミーズ城制压

POINT1:

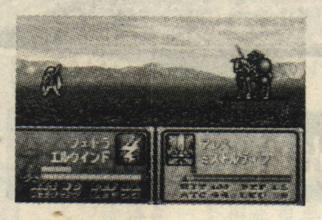
▶最好能一下将ムハマド收拾掉，我方的シヤナン和ラクチエ当为首选。



本章开始时，リーフ、フィン与ナンナ等三人会在レンスター城守卫。与此同时，会有大批敌人攻向此城。所以，本城应派出以骑兵为中心的援助部队北上，以解该城之围。本城的右上方另有一小批敌兵，用我军步兵将之歼灭即可。但需注意敌首领ムハマド装备有可两次攻击的勇者武器，进攻时一定小心我方同伴的HP。

POINT2:

レンスター城东面的平原战况将十分激烈，尽快消灭　ムハマド后挥兵北上与其他人会合。敌方オーウオ部的骑兵并不很强，但最令人头痛的是后面的魔导师三姐妹。对阵时，一定要反复观察她们的移动攻击范围，在我军回合内最低要干掉其中两人，否则冲在前面的同伴就很有可能被杀死。另外，三姐妹后方的弓箭手フアバル是可用パティ说得的，千万别错过。



▲魔防颇高的アレス可担当扫荡敌方魔导师的重任。

POINT3:

コノート城制压后，ミーズ城的龙骑士就会大量出击。所以，在制压前，应先将大部队在コノート城南面集结。マンスター的セライ可成为同伴，在援护过程中，弓箭是敌方龙骑士的克星。注意在全灭敌先头部队之前，不要妄自进入ミーズ城北敌守军的攻击范围，否则战斗会艰苦许多。ミーズ城的BOSS，利用间接攻击比较安全。



▲强大的龙骑士在弓箭手面前却显得不堪一击。

第九章　谁更光荣

流程



ミーズ城出发
ルテキア城制压
カパトキア城制压
グルティア城制压
トラキア城制压

POINT1:

▶持有圣兵器的アルテナ成为同伴后将会发挥重要作用



前一章离去的龙骑士アルテナ率领大队龙骑士反攻ミーズ城，守城者当然以弓箭手和魔法师为最佳。千万不要杀死アルテナ，因为她在后来是可用主角セリス说得的。

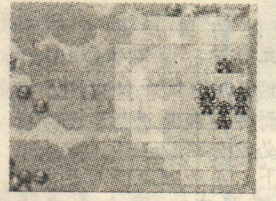
POINT2:



▲案情相关，一下子又多了两名同伴。

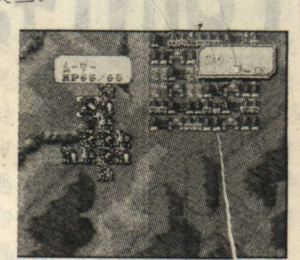
游戏序盘唯一可成为同伴的重铠就是カパトキア城的将军ハンニバル。但获得的条件却非常复杂。我军在消灭来攻的龙骑士后，分兵两路。主角带一至两人绕路前往テキア城，杀死BOSSテイスラー之后救出ハンニバル的儿子コープル，然后让コープル去说得ハンニバル。注意我军在杀死ハンニバル的所有属下后，他会停止攻击，回城带兵，这时既要保证不伤害他，又要阻住他的归路。

POINT3:



▲都是擅长远距离攻击的敌人，不要轻易进入其攻击范围呀！

カパトキア城被制压后，地图左下方的グルテイア城会涌出敌兵，为首的是敌魔法师，其余则为投石车。另外，左上方会有敌骑兵出现攻向ハテキア城，先干掉这些骑兵再攻グルテイア城会方便些。



▶以ムーサー为首的敌骑兵能力很全面。

POINT4:



▲强大的アリオーン几乎是无敌的。

トラキア城边聚集着大批龙骑士，他们手中的武器极强，而且有的带有石化效果，等级不够的玩家冲上去就只有死路一条。BOSSアリオーソ持有圣兵器，攻击力高得惊人。这样，玩家的最佳策略是分兵两路，一路引诱敌兵，而主角则以最快的速度占领敌城，敌兵就会不攻自破。

第十章 光与暗

流程

パルルーク城进军

クロノス城制压

ラドス城制压

ミレトス城制压

ミアルフイ城制压

POINT1:

本城南面是敌方以魔法师为主的队伍，其睡眠魔法和黑暗攻击魔法的交替使用非常令人头痛。另外，以リデール为首的骑兵队也会随之赶到，迅速消灭敌人的有生力量很关键。而クロノス城北的村民要尽快营救，飞马骑士可大派用场，每救一人就可升一级。



▲必杀之剑，敌人身首异处。

POINT2:

ラドス城北方的隘口是必经之路，但要格外小心。因通路狭窄，每次的行动会很受限制。而敌人是以魔法师和佣兵为主的部队，他们以逸待劳占有优势。我军一定要仔细观察敌人的行动、攻击范围后再冲上去，否则一旦受到围攻，则必会有重大伤亡。



◀精心计算后，再以迅雷不及掩耳之势攻将过去。

POINT3:

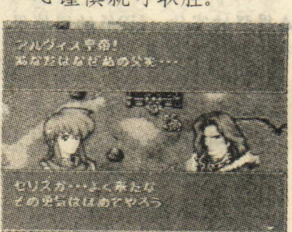
带着圣剑的老司祭和几名村民一起向ミアルフイ城东方逃走，后面敌人紧追不舍。我军的龙骑士、飞马骑士应尽快过去援助，主角也要赶过去与老司祭会合，对话后可取得圣剑。BOSSアルウイス持有星级火魔法，我军拥有圣兵器的成员可对其夹击，小心谨慎就可取胜。



◀从老司祭手中得到了先父的圣剑，主角便可随意上马或下马。



▲先用魔法防御力高的同伴消减敌BOSS体力。



▲为父报仇，以圣剑将野心家铲除。

终章 最后的圣战

流程

シスルフイ城进军

エツダ城制压

ドズル城制压

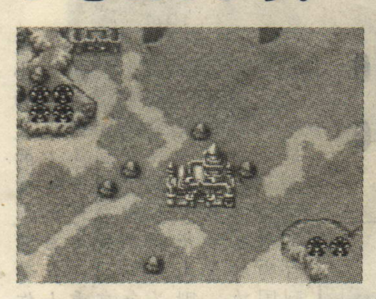
フリージ城制压

ウエルトマー城制压

バーハラ城制压

POINT1:

本章一开始就处在敌人的包围之中，本城两侧的山崖上站有敌魔法师，其攻击范围均为十格。山崖只有我军的飞龙骑士和飞马骑士才能上去，不免有些力量单薄。我军弓箭手和魔法师的间接攻击此时显得格外宝贵。另外，舞娘的再动特技也可大派用场。



▲形势很不利，还是尽快将敌魔法师消灭为好。

▶弓箭手等级一定要够高，最好能将敌人一击而亡。

POINT2:

在对付两侧山崖上魔法师的同时，也别忘了派一支精锐部队抵御敌骑兵的攻击。骑兵头目ロバルト持有勇者之剑，小心他的连续攻击。敌人的各兵种联合部队会守在エツダ城西侧，因人数众多而且攻击方法多种多样，故想将其全歼十分困难。缺乏信心的朋友最好直接冲到城下去，杀死BOSS，让主角占领该城，则敌兵尽消。



▲很强的家伙，HP低的同伴很有可能被他杀害。



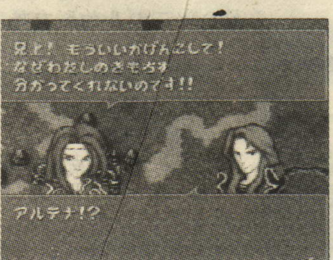
▶这么多的敌人，还是以诱敌之计一一将之消灭稳妥些。

POINT3:

フリージ城东的战斗尤其激烈。敌人弓箭手、魔法师及持有勇者剑的佣兵会如潮水般涌来。尤其可怕的是飞马骑士三姐妹和随后而来的持有星级雷之魔法的イシエタル。尽可能多地消灭敌人吧，多留一个，就会多一分危险。而对付飞马骑士三姐妹则以一回合内杀死两人以上为最佳，否则被其近身后将必有死伤。我军各兵种要作有效的配合，后方频繁的加血及舞娘的再动之舞将是制胜的钥匙。另外，アリオーン会在地图右下方出现攻打本城，这时应将アルテナ转移回去，令其说服兄长，这样，アリオーン就可成为同盟军。



▲狭窄的地带是迎敌的最佳处所。



▲强大的アリオーン经劝说后终可为我所用。

POINT4:

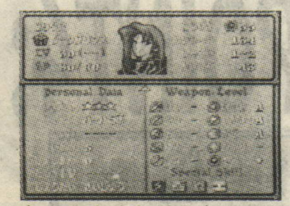
以前曾是我方同伴的ユリア因中了ウエルトマー城BOSSマンフロイ的邪术而冲向我军进行攻击。此时必须先将ウエルトマー城攻下，杀死マンフロイオ可破解邪术，再令主角与ユリア对话就可令其归队。其后，让ユリア进入ウエルトマー城，打开宝库取得星级的光之魔法。



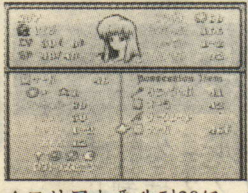
▲广阔的攻击范围要小心提防。

POINT3:

守在バーハラ城旁的是十二名最强的黑暗战士。兵种、武器和魔法的相生相克在此处完全体现出来，可以说是对玩者战略思想的最后考验。最终BOSSエリウス强大无比，任何攻击对其均收效甚微，只有エリア的星级光魔法可将其置于死地。随着敌人的哀嚎，邪恶终被埋葬。



▲各项能力均高得出奇，不愧是最终BOSS。



▲エリア也要升到30级，使用星之光魔法才有威力。



▲魄力十足的光之龙，本作中的最强魔法。



幻想传说

SFC

类型:	RPG
厂商:	NAMCO
容量:	48M

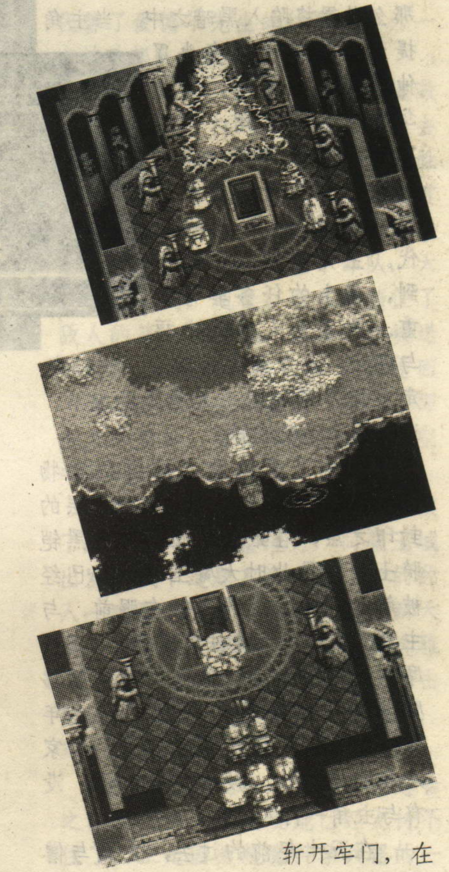
人类的幻想造就了传说，而传说又再启发着人类的幻想。传说将历史点缀得色彩斑斓；幻想使得未来充满希望，也许这就是此游戏定名为“幻想传说”的原意吧!主角穿梭于现代，过去及未来，去创造传说，去完成幻想。这是幻想的传说，也是传说的幻想。来吧!让我们一同进入这个亦真亦幻的世界。

故事的一开始就是几十年前历史的重现。四位勇士与大魔王达奥斯展开了一场正义与邪恶的大对决，经过一番殊死战斗，正义一方终于获得了胜利，并且将这个罪恶的根源封进了石棺中，而开启封印的项链被四位勇士中的一位所保存。

光阴似箭，几十年时间转眼即逝，那场旷世的大战已经被人们所遗忘，成了久远的传说。在美国的比路亚达姆村中，有一位剑术教练，在村中开了一个教馆，他有一十六岁的儿子，他就是此游戏的主角。一天，主角的好朋友弓箭手斯达约主角同去精灵之森去打猎。与家人告别后，来到了比路亚达姆村右下方的精灵之森。在精灵之森中，景色十分优美，尤其是湖边的景色，48M超大容量在此有深刻的体现。主角与斯达到精灵之森深处，在这里他们看到了精灵之树，主角发现具有精灵之力的精灵之树已经开始干枯了，这明显的预视着伟大的精灵之力在弱，相传几百年的精灵召唤将会失传。在精灵树下，树中的精灵向主人公求援，因为失去了精灵之力，将会使封大魔王的封印失效。与突然冲出的野猪战斗后，突然听到村中鸣响了紧急报警钟。主角与斯达急忙赶回村中，悲惨的一幕映入眼中。美丽的村庄在熊熊大火中燃烧，村中无一位幸存者，主角与斯达的亲人也都在这场浩劫中离他们而去了。主角的母亲于临死之前告诉他去优古立斯都城去投靠伯父。在漫天大雨中，主角离开了自己的故乡，去投靠伯父。而弓箭手斯达却坚持留下来，他要查出事情的真象，找出杀害全村人的凶手，为亲人、朋友报仇。

主角孤身一人来到比路亚达姆村北方的优古立斯都城，并且找到了自己的伯父。可是于伯父家休息时，却被一批神秘的黑铠骑士抓走。黑铠骑士的首领拿走了主角的装备，并且还夺去了主角家传的项链。当首领戴上项链站在镜子前时，你会发现他并非人类，而是幽灵。

主角被投入牢房中，听到隔壁牢房中传出了声音。好奇的主角来到了墙壁边上，突然一股奇怪的力量击开了墙壁，主角进入到对面的牢房中。一位女僧侣被锁在牢房的刑具上，胸前还插着一把剑，看来她是用尽了最后的力量使出魔法，击破墙壁的。拔出长剑之后，用剑斩开牢门，在监牢的左方救出一位少女，这位女孩就是本游戏的女主人公敏特。她是一位僧侣，为了不让敏特见到死去的母亲，主角带着她由右下方的水道中离开了。为了冲出重围，主角与敏特战胜了一个小头目，并且逃出监牢，但主角又被敌人击昏。这回轮到敏特来救主角。她背起主角，在追兵来到前逃走了。



当主角醒来时是住在一位叫爱德华＝B＝摩利逊的家中，而这位爱德华先生正是一位精灵与魔法的研究专家，并且他还十分熟悉几十年前的那场善恶大对决。好象他的先辈就曾经参与了那场大战，而对大魔王进行封咒的魔法师也叫爱德华。主角于屋外散步时，碰到了箭手斯达。斯达告诉主角：杀害全村人的凶手就是黑铠骑士。他还听说黑铠骑士们要去地下墓地。爱德华先生了解到这一情况，他告诉主角，地下墓地中封着大魔王，那是罪恶的根源，如果大魔王被解封，那么世界将陷入黑暗之中。当主角提到黑铠骑士们夺去了他家传的项链时，爱德华先生告诉主角，那条项链就是当年那位击败大魔王的勇士保存的，而主角就是勇者的后代。主角他们深深感觉到，肩上的任务非常沉重。为了全人类的幸福与安全，为了死去的亲人，他们决定去地下墓场阻止大魔王的复活，这就是命运的安排。

在地下墓地中，须得到宝物"レイスルヒ"才可以进入最下层的封印之层，在最下层正好碰上黑铠骑士。但是此时大魔王的封印已经被解开，眼看大毁灭就在眼前。与主角们同来的大魔法家爱德华＝B＝摩利逊迎了上去，他利用时空转移魔法把主角一行人移到了五十年前，而弓箭手斯达却因为为了给家人和朋友报仇，被大魔王击昏，没有与主角一行人同去。

在五十年前的过去，主角与僧侣敏特来到了过去的比路亚达姆村中，从村长口中得知一些有关魔法的情报，并且亲眼目睹了攻击性的魔法。看来精灵之树的衰败导致了一些魔法力的消失。主角还从村长口中得知要消灭大魔王必须要一位精灵魔道士，而且村长向主角推荐了在古利斯村生活的精灵魔法师古拉斯。是夜主角留宿于村长家中，主角与敏特这对患难的年青人，相互萌发了爱情。早晨，在离开村子前，从村长之妻手中获得食袋(フードサックM)主角与敏特向北前进，来到了古拉斯村中。在村中，主角帮助了一对相爱的青年人，请大家注意，这对年青人的恋情及情节一直穿梭于过去编的主干中，请大家注意这个小情节是极富有人情味的。在古拉斯家中，主角邀请精灵魔法师加入自己的行列，并在古拉斯家中的众多书籍中了解到精灵的详细情报。古拉斯的加入使战斗力大大的加强了。另外在村中有几处宝箱，请大家注意。

离开古利斯村后，根据古拉斯提供的情报，大家来到古拉斯村的东北方向的风之谷。在谷口见到了一位叫巴特的人，他交给主角契约指环并委托主角来找其女儿雅儿。在进入风之谷时受阻，于是大家来到了位于风之谷西北方向的哈米路村，在道具屋中购买长绳及长镐(ロープつるはし)。再次回到风之谷，用长镐敲开了阻碍前进的大石头，进入风之谷中，并用大石头堵塞经瘴气之穴。在吊桥深处的大树下与风之精灵订下契。之后回到精灵之森，与精灵之树对话，此时的精灵之树已经出现了衰败的际现。通过与树中精灵马迪路的交谈，了解到大魔王达奥斯在这个年代时是魔王军的总司令，魔王军正准备向人类发起进攻。

离开精灵之森，来到哈米路村中，可是此村已经受到了袭击，同五十年后主角的故乡一样无一生还，主角站在废墟上感慨万分。在村中，主角遇到了少女亚利加，并招纳她加入。

离开哈米路村，大家来到了比尼米朱亚市。这城市位于哈米路村北方，在此市中的市长口中了解到魔物米迪路的情报后，来到港口，委托船长开船到西方孤岛。

来到西方孤岛，主角一行进入西方孤岛中，打倒了屋外挡住阳光的巨树。并打开窗帘，推动三菱镜，用阳光照射屋中的珠子，打开密门。打倒米迪路后，魔法师雅儿加入队伍。

由比尼米朱亚市乘船去阿路韦尼斯达都城，因为主角了解到魔族要利用王子来达到控制王国的目的。在船中，主角与魔族的战士发生了战斗，并且战胜了他。在到达阿路韦尼斯达城当夜于宿屋中，大家商量怎样进入王宫，最后大家选定由雅儿骑扫把把大家带入王宫内。在王子寝室内，打倒了魔物谢米路，之后谒见了皇帝。于酒吧中领到坑道许可证并且可以用钱买一个由四个字组成的秘密。请大家记住这个四字的密码，因为他是获得地之精灵时不可少的。

由阿路韦尼斯达都城离开，去东南部的港口，乘船去奥利布里丝村中。在村东的热沙洞窟中与火之精灵订下契约，并得到宝物(ソ-サ-ラ-リング)此宝物是以后战略必不可少的道具。

再回到阿路韦尼斯达都城，乘船到比路亚达姆村东北方的精灵洞窟。在洞内，帮助了迷路的小精灵，并且将于阿路韦尼斯达城中得到的密码输入，进入密室中。与土

之精灵订下契约。

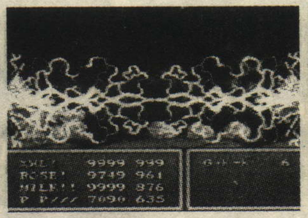
来到比尼米朱亚城，由上方乘船去北方浸食洞，与水之精灵订下契约。在得到四大精灵之后，来到摩利斯坑道，进入了地下十阶。与四大精灵的统率者马古斯威路订下契约，笔者在此建议大家在练到27级以后觉悟守护方阵再与马古斯威路战斗，可以占较大便宜。在坑道最下层，主角发现了新的契约指环，但此指环已经是一个破损的指环了。

于是主角一行人再次回到阿路韦尼斯达城中，去皇城的魔法研究所，找一位隆古洛姆的魔道士。他说有一位精灵与魔法的研究者爱德华＝D＝摩利逊先生对精灵魔法与指环有相当的了解，他推荐主角去找他。在阿路韦尼斯达城中的宿屋中休息一夜，再去找隆古洛姆，他会给主角一封介绍信。

在阿路韦尼斯达都城的西南一个别墅，那个就是爱德华＝D＝摩利逊的家。但是他却不在家中，家人告诉主角，爱德华先生已经去了沙漠。主角一行人，再次去奥利布里丝村中，村民告诉主角，爱德华先生去了沙漠中的绿洲。在绿洲中获得情报爱德华先生已经又回到了奥利布里丝村。在村中，村民告诉主角，爱德华先生正在寻找蜥蜴之鳞片バシリスクのラうこ)。主角在沙漠中寻找晰蜴，并与其战斗，当得到5个鳞片后，可回村中投宿，这时爱德华先生会登门拜访。与爱德华先生交谈后，了解到要修好指环，一定需要有精灵族的帮助。而精灵并不是人类，人类也不能进入其领地。但是阿路韦尼斯达都城却有一个进入精灵族的王族纹章。同时，受德华先生了解到有关大魔王的事情及精灵之木的枯萎等事情后，下定决心要参与同魔王军的大决战。而且要加快研究时空魔法，以传后代。

主角一行人，再次来到阿路韦尼斯达都城，隆古洛姆给主角一个王族纹章。于是大家向西南方向走去，到达了水镜的森林，可是小魔女雅儿却不想进去，原来雅儿是一个半精灵半人类的混血儿。在精灵村中，族长告诉主角要去精灵之力







的石碑处，借其精灵之力才可修好指环，可是石碑于森林深处，于是主角一行人便前去寻找石碑。笔者在此给大家一个最简单的寻找石碑的方法，但是如此这样就全丧失许多练级和寻找宝物的机会，因为森林中敌人有许多，而且在各处都有宝箱存在。(方法为一直向右走到右方尽头)在石碑旁边，司掌再生的精灵出现了，他修好指环，并且告之主角，指环MOONSTONE(!ムーンフトーン)可以与月之精灵订下契约，而月之精灵住在十二星座塔中。在离开精灵族时，发生了一件事情：不甘寂莫的雅儿，潜入精灵族被抓获。这时她的母亲救了她一命。可是雅儿却再也不能与生母见面了。

主角来到热沙洞穴以北的十二星座塔中，连上六层，与月之精灵订下契约。在上塔时大家会看到一个石碑上面写着要通过此节塔需要的音乐，这是一个简单的迷题，只要能正确选出石像的乐曲，就可以上一层塔。但是一定要有耐心，在与月之精灵见面前，一个小精灵会挡住去路，她要求“粉红色头发的姐姐要与别人接吻!”而雅儿会亲吻谁呢?请玩家自己去看吧!

在离开十二精灵塔后，向北行，去米多加路斯之都。米多加路斯正在备战，准备同魔王军一决高下。全世界最强的战士和魔法师们会聚于城中，共讨战争方案。在此我们再次碰见了爱德华先生。在战争爆发前，雅儿要求大家和她一同去见其父亲一巴特，她要质问父亲为什么骗她说妈妈已经“死”了。巴物向大家讲论了一个人类与精灵间的一段悲哀的惨剧……

当大家回到前线时，正赶上达奥斯手下的魔战士向人类下战书，他挟一儿童为人质。爱德华先生挺身而出，他用时空魔法救了儿童可是却与魔战士同归于尽了。历史改变了，五十年前，爱德华＝D＝摩利逊参与了这场大战，并且作为主力精灵魔法师与大魔王展开了大决战。可是现在，他却出师未捷身先死。所以作为精灵魔法师的古拉斯代替了爱德华先生的位置，作为一支特殊部队的队长。

在平原中，主角一行人经过激烈战斗，终于打到了桥梁，并抢去了桥梁，大军获得了决定性的胜利。回到王宫，得到一笔丰厚的赏金。但是此时，敌人的地面部队崩溃后，魔王又派出了空中部队，大家赶快应战，超魔科学兵器挡住了敌人的第一次冲锋。主角突然被送到了异空间，原来天神要其还回“天马神枪”主角脑筋一转，当即把天马借来，与雅儿在空中将魔空中部队击败。

终于是与大魔王对决的时候了，大家将装备整理好，向魔王城出发。城中迷题甚多，镜子中的敌人一定要击败，这样才能发现新天地。当有机关要踩时，一定要选雅儿，这样她可以飞上来找你。在击败大魔王后，大家离开了魔王城，可是魔王并没有死去。

回到精灵之森，要将此消息告之精灵之树，可发现她已经支持不住了，正是因为超魔科学兵器的一击，加速了她的衰败。赶去爱德华先生的家中，发现没有什么办法可以抢救精灵之树，但可见到回到现代的方法。

在某城市休息时(笔者是在米多加路斯城或船上)敏特梦见自己小时候的事情，妈妈曾经说过有关白马的情况。于是在米多加路斯城上方的平原中搜索，在北方终于找到白

桦林，并找到白马，得到白马角做成的魔杖，终于精灵之树复苏了。

再次来到比尼米朱亚城，让船长载大家去深海处下深的城市，水的精灵带大家进入了超文明的王国。但是她已经消亡了几百年，在王国深处的总控台上大家利用时空转移器回到了五十年前，那大魔王复苏的一瞬间。于是一场大战，最终，魔王败去了，世界再一次得到了抢救。

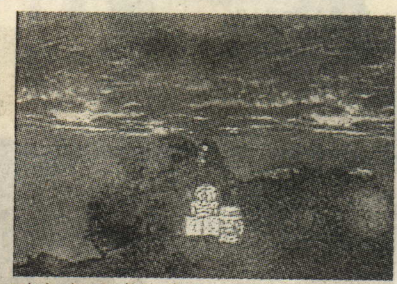
可是未来又派人来请主角一行人去未来。因为大魔王并没有死去，在未来，他的实力又增加了，于是大家又来到了五十年后的世界中。

要获得飞行器的电力，于是主角一行人来到过去的地下墓场，利用火戒指的连击打开电力通过层层关卡，与电力的精灵订下契约。得到飞行器后，在阿路韦尼斯达都城了解到要打败现在的大魔王，必须要有三种最终武器合为一体，才能得到一把打败大魔王的剑。首先来到フリ-ズキ-ルの，进入教会，从暗门进入冰之洞窟，并得到冰的剑。再装上冰之剑去过去的〓〓奥利布里丝村了解情报，用飞行器去炎之塔。在塔内会因为遍地大火而减血，所以笔者建议用 这一道具把打敌人得到的不明戒指变为水戒指，这将就不掉血了。

在塔上层得到炎之剑，再去小镜之森林去进入精灵族后方的森林中找出“万物之根”的精灵并与其订下契约，先去建议大家去森林上方寻找，可找到一个忍者小村，并得到名刀“村正”。在得到了最终之剑后便可去浮出水的超文明王国处的主控台得到光之精灵。去地下坑道处，你会发现多出了二十一层，自下行，可与魔界兽订下契约，学会禁咒文两个。地下二十一层中第十七层中机关开法为1-2-3-4-2。同时大家应在世界各地得到打听情报，可以了解海盗有财产藏于海上小岛，大家在海上利用飞行器寻找，同时可以找到一家著明兵器店。店中还卖一种超任手柄，装上之后便可以搓招，所有特技可以搓出来。(必杀技出招是图一)



万事齐备就可去暗之街的宿屋休息一下，之后，进入西北矿的山北岬入口。此时可以看

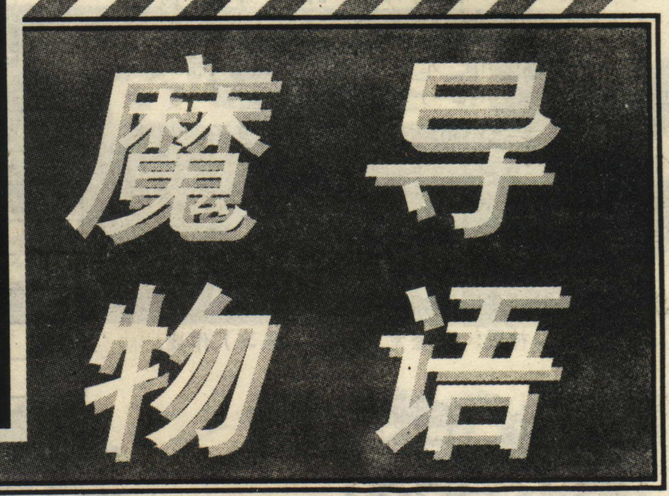


到大魔王城的出现，在此笔者祝玩家好运，能顺利击败大魔王，欣赏优美的结尾。

名称	入手场所	距离	消费TP	属性	出招方法
魔神剑	LV2觉	远	2	地	↓↘→
飞燕连脚	LV5觉	近	4		↓↙←
袭爪雷电	LV9觉	远	8	雷	↗↙↓↘
秋沙雨	LV12觉	近	15		↗→↘
虎牙破斩	LV15觉	近	7		→↓↘
柔招来	LV20觉	远近	6		↑↑
凤凰天驱	LV23觉	远	6	火	←→↗↙
守护方阵	LV27觉	远近	5		↘↓↙↑
真空破斩	LV31觉	近	12		↑←→
集气法	LV34觉	远近	6		↙↓↘↑
狮子战吼	LV37觉	远	14		↖↘↖→
闪空裂破	LV41觉	近	9	火	→←→
刚招来	LV45觉	远近	20		↓↓
红莲剑	LV50觉	近	10	火	↓↘→↗
次元斩	未来 炎之塔	远	25		→↘↓↙←→↓↑
虚空苍破斩	未来 冰之洞窟	近	30		→↘↓↙←→↑↓
空间翔转移	未来トレント的森林	远近	30		→↘↓↙←→←→
魔神飞燕脚	现代地下墓地	远	9	地	↓↘→↘↓↙←
魔神双破斩	过去ヘルアタム	远	15	地	↓↘→←→↓↘
魔神千裂破	过去 アルウアニスタ	远	16	地	↓↘→←↗→↘
魔神闪空破	过去12星座塔的西南	远	10	地·炎	↓↘→←→←→
狮子飞燕脚	过去Iミルの森的东方	远	12		↖↘↖→↘↓↙←
狮子吼破斩	未来	远	13		↖↘↖→←↓↘
狮子千裂破	未来	远	28		↖↘↖→←↗→↘
狮子闪空破	未来フリ-スﾟキ-ル	远	13	炎	↖↘↖→←→←→
袭爪飞燕脚	过去ミツトカルス	远	17	雷	↗↙↓↘↓↙←
袭爪雷斩破	未来モ-リア坑道	远	20	雷	↗↙↓↘→↓↘
袭爪千裂破	过去ハネツイア	远	21	雷	↗↙↓↘→↗→↘
袭爪闪空破	过去ウアルハラ平原	远	17	雷·炎	↗↙↓↘→←→
凤凰天翔脚	未来ミケ-ル	远	20	炎	←→↗↙↓↙←
凤凰翔破斩	未来フレイラント	远	25	炎	←→↗↙→↓↘
凤凰千裂破	过去 Iトウ -トの家西	远	21	炎	←→↗↙↗→↘
凤凰天空破	未来ア-リイ	远	18	炎	←→↗↙→←→
时空苍破斩	未来トレントの 森	远	50		→↘↓↙←→↓↑→↘↓↙←→↑↓
转移苍破斩	未来トレントの 森	远	40		→↘↓↙←→↘↓↙←→↑↓↑

文/许海龙





1989年，个人电脑的软件厂商COMPLIE曾经发售过一份名为《DISC STATION X'MASHAO号》的软件杂志。在杂志中收录了一款叫《魔导物语》的GAME，获得玩家一致好评。如今，《魔导物语》、《咖哩方块》系列已在SEGA MD、GAME GEAR、SATURN、PC-98、PV ENGINE、SFC、GAME BOY、个人电脑等各种机种上，制作了34个GAME！游戏的主角阿露露（アルル）那活泼可爱的表情，不知迷倒了多少青年！如今，在个人电脑和GAME GEAR两种版本的基础上，加上原创的故事情节，超任版的《魔导物语——はなまる大幼稚园儿》终于粉墨登场了！

游戏一改以往的3D迷宫方式，变成正统的2D RPG模式，简单易看。但是《魔导物语》的另一传统并没有被放弃，那就是阿露露的体力和魔法的多寡并非以数值表示，而是通过丰富多彩的表情来显现。阿露露笑脸迎人的时候便是体力旺盛之时，随着体力的减少，表情就会变得越来越不开心；倘若体力所剩无几时，她那双可爱的眼睛会变得水汪汪，埋怨玩者的不是了。在游戏中，不仅仅只有体力是不以数值来表现，就连所有的指令、道具、魔法，甚至于经验值和LEVEL都是用简单易懂的图形来表明的！至于本游戏的战斗场面，虽仍采用了较简单的侧视画面，但阿露露与各种怪物的动作却是多姿多采、千变万化，包你百看不厌！因为阿露露只会用魔法进行攻击，所以刚开始作战时或许会感到有些吃力，但随着LV UP，阿露露亦越来越强大。更何况在战斗中欣赏她那富于变化又可爱的动作，听着她那甜美的说话声，不免令人觉得练功也成为了一种享受。

故事由阿露露收到一封奇怪的信开始。信中告诉她，这个世界上有八块秘石存在，集全八块秘石可以实现任何愿望。于是，为了获得魔导幼稚园的毕业证书，阿露露踏上了搜集八块秘石之旅。

1.魔导幼稚园：将图书馆的书全看一遍，最基本的几种魔法都学会后，和老师对话后即可出去。

2. おばあちゃんの家：将信给奶奶看过，她会告诉阿露露有关秘石的传说。

3.光の森。

4.かえゐの池：和青蛙王对话后，踩着湖上的莲叶到对岸去，与大脚（スキセポデス）战斗后得到第一块秘石。

5.光の森：森林中大脚的家，得到“暗之玉”。

6.南北の洞くつ：往遗迹村走。

7.遗迹村：到村北的小鱼人（すけとうだらJr.）的家。

8. すけとうだら家：遇见不良军团，和小僵尸对战后获得“魔王の腕轮”。

9.大魔王の遗迹：站在裂缝上按“Y”键，进入下层遗迹。将宝箱中得到的魔王头像装到缺首的石像上，然后和大魔王决战，得到秘石。

10.遗迹村：乘木筏往河下游去。

11.狼村：和村人对话。

12.暗の井户：和水神（クニデイーネ）对话后，到水下迷宫中搜集墙上的绿叶，然后回到水上，进入大鱼的肚中，和阿路凯妮（アルケニー）作战，秘石入手。

13.サタニの别庄：在地下室和小恶魔见面，然后仔细阅读每个房间墙上的字，回答龙少女的问题后，从撒旦（サタニ）手中得到秘石。

14.暗の迷路：打开迷宫尽头的宝箱，和纳斯古列夫（ナスグレイブ）战斗后得到“森林中的丝带”。

15. ペレツテイ广场：和帕那笛（ペレツテイ）会见后得到笛子，并将光之玉和暗之玉交换。

16.暗の花海：得到暗の花。

17.暗の森（入口）：和幼稚园的朋友对话。

18.魔导幼稚园：找到园长先生后被传送到つみ木の迷路。

19. つみ木の迷路：打败小恶魔（デビルくん）冒充的园长。

20.アルルの家：在自己家中休息一晚。

21.魔导幼稚园：从园长先生手中得到魔导字典，在花坛合成“光のしずく”。

22.光の森：将光之玉放回大脚的家里。

23.雨の森：打开栅栏往上走。

24.昔村：先和村长对话，再和所有的村民对话，然后

到村长家和不良军团的斯库尔德D（スケルトンD）作战，秘石入手。

25.花海：用“光のしずく”交换妖精的花束。被哈比（ハーピー）将秘石抢去。

26. ハーピーの山：在广场中吹响笛子，从哈比处抢回秘石。

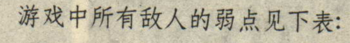
27.南北の洞くつ：进入恶魔之门。

28.龙の墓场：和双子岩对话。

29. バザール：得到花束。

30.龙の墓场：和斯库尔德T对战。

31.龙の神殿：和金龙（レビアタン）作战。


游戏中所有敌人的弱点见下表:

名称	猫	盗贼	大脚	绿ぷよ	小僵尸	木乃伊	大魔王	龙少女	纳斯古列夫
弱点	火	雷	火	冰	火	火	冰	雷	火雷
名称		木人	园长	紫ぷよ	小羊怪	美人鱼	花少女	巴古鲁	阿路凯妮
弱点		火雷	雷	冰	火	雷	冰	冰雷	火雷
名称		哈比	金龙	赤ぷよ	女战士	三人组	小鱼人	史基拉	斯库尔德
弱点		雷	火	冰	冰	雷	雷	雷	冰
名称		甲虫	光球	青ぷよ	小魔女	小恶魔	黄	女幽灵	阿瓦尔贝亚
弱点		雷	冰	火雷	冰	雷	冰	雷	火



游戏中的魔法并不是通过LV UP得到的，而是从贴在世界各地的魔法字条上学得的。魔法字条的位置见下表：

魔法名称		效果	得到的场所
ヒーソング	LV1	回复	最初便具有
ヒーソング	LV2	回复	遗迹村右上的洞
ヒーソング	LV3	回复	仙人洞
ヒーソング	LV4	回复	龙之神殿
ファイアー	LV1	火焰	最初便具有
ファイアー	LV2	火焰	南北の洞くつ
ファイアー	LV3	火焰	魔导幼稚园（必须要有魔导字典）
ファイアー	LV4	火焰	?
アイスストーム	LV1	冰	最初便具有
アイスストーム	LV2	冰	狼村右上的洞中
アイスストーム	LV3	冰	仙人洞（必须要有魔导字典）
アイスストーム	LV4	冰	?
サンダー	LV1	雷	最初便具有
サンダー	LV2	雷	暗之森（往撒旦别墅的途中）
サンダー	LV3	雷	南北の洞くつ（必须要有魔导字典和森林中的丝带）
サンダー	LV4	雷	?
ダイアキエート	LV1	提高魔法力	大魔王的遗迹
ダイアキエート	LV2	同上	暗之森
ダイアキエート	LV3	同上	仙人洞
ダイアキエート	LV4	同上	?
ぱよえーん		麻痹	魔导幼稚园的图书馆
ぱよひひひー		提高	防御力同上
プレインダムド		降低	敌人LV同上
ヒードン		催眠	死之谷的洞中
リバイア		反击	敌人的攻击仙人洞
ジユゲム		致死	奶奶家右上的洞中

32. バザール：买到“光虫卵”。

33.龙の墓场：放置“光虫卵”。

34.龙の神殿：从金龙处得到秘石。

35.アルルの家。

36.仙人の山：和妖精对话。

37.暗の花海：打倒阿瓦尔贝亚（アウルベア）。

38.仙人の山：得到毕业认定书。

39.魔导幼稚园：和小恶魔战斗。

40.アルルの家：休息一晚。

41.魔导幼稚园：进入魔导塔，最后的毕业试验！



文：雪鹰

银河战国 群雄传

元魔三年，神圣银河帝国皇帝，光辉皇帝驾崩，历经十三代二百七十年的皇朝土崩瓦解。帝国衰退后，各地群雄揭竿而起，他们各自封自己为原帝国的代表，为统一银河而互相残杀，就在这场战争中，出现了两个风云儿，其中一个是原帝国左将军 北天军阀，比纪弹正。

而另一个风云儿……

比纪弹正以其强大的军事力量，很快征服了银河北天，成了群雄中最大的势力，并且在座王都建都称帝，改国号八五丈，改年号纪灵。但是，纪灵三年，七十四岁的比纪弹正因病而逝，比纪弹正死后，八五丈军四大元帅之一的车骑元帅骸罗，与骠骑元帅狼刃合谋兵变，大元帅凤鸣被斩首，卫元帅玄伟下落不明。此后骸罗于原帝都，齐王都称帝，立国号为大五丈，并且拜狼刃为大元帅，妄图吞并整个银河。银河战争再次勃发。

◀他就是龙我雷

二、主要人物

“银河战国群雄传一雷”中，可选择四个主角进行游戏，以下介绍与其相关的武将资料。

龙我雷（下文简称“雷”）原漫画与动画的主角。本为比纪弹正八五丈军狼刃元帅挥下第八海兵团突击中队的一卒。因雷心胸宽广坚韧不拔，被狼刃提升为五丈军四〇七七师师团长。在比纪弹正挥兵南进时，雷所指挥的四〇七七师屡立战功，之后雷又进升为骑都尉，并封国境重地南京楼的太守。后因为骸罗的谋后而独立。

独眼龙正宗（简称正宗）南天智国 女将，前代正宗公逝后，为了扶持其弟虎丸而把持智国的国政。虽是女将但却拥有丰富的战略知识和惊人的判断力，因此被南天诸国推举为南天连合军的盟主，北南天诸国阻止比纪弹正的南侵。因为正宗对练国的力量一目置之，而导至她的失败。

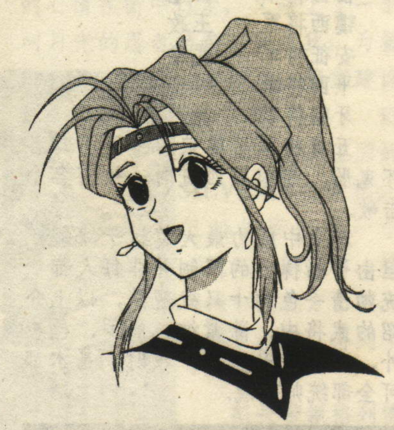
罗候，练国的少国主。其父罗鹤在阻止比纪弹正南侵时，被狼刃斩首。罗候继位后，立誓为父报仇。最初练国只是从属于智国的一个付属国，后来又与南蛮王国合并，使国力逐渐强大。当正宗兵发武王都，后方空虚之时，罗候倚军师姜子昌之计，奇夺智国，大败独眼龙正宗。

骸罗 原八五丈军车骑元帅，身长二米，虎头人身，力大无比，但虽勇而少谋。比纪弹正死后，骸罗兵变，后建都齐王都号称大五丈皇帝。其暴政过商纣而秦不及，是典型的暴君形象。

紫纹 光辉帝的孙女，原神圣银河帝国附马阿曾的独生女，是帝国血统唯一的继承人。其父阿曾是被雷所杀。后被八五丈国作为人质而被囚于座都。遇见因对奖赏不满而受处罚的雷，对雷产生了繁杂的感情。

丽罗 强过于男人的八五丈国的公主，比纪弹正的爱女，因倾心于雷而和紫纹对立。骸罗谋反后，丽罗逃出座王都。后来帮助雷。

大觉屋师真：南京楼大豪商大觉屋的放荡儿子。终日沉溺于酒色。但谁也不知道他对史书、经书、兵法、天文地理、医学样样精通。是一个经天纬地的天才战略家。雷出任南京楼太守后，因折服于雷的气度、胸怀，而出任南



紫纹是典型的女主角

京楼的军师。

阁 冷静而且勇猛的武将。原四〇七七师副师团长。五丈军南征时经常辐佐经验不足的雷，是南京楼军最重要的武将之一。

项武 乃南京楼附近拥有三千海盗部下的海盗头项焉的儿子。后因折服于雷的气度而归降南京楼。项武非常的勇猛，惯使两把八十斤的大斧的豪杰，经常担任先锋军，但是勇而少谋。

林则嘉 南京楼的谋臣。诚实并且多谋略同师真为雷的左右臂。

姜子昌 练国的名将，常辅佐年幼的罗候为练国的发展而出谋画策。

邑峻 南蛮国国主的爱女，深爱着罗候，南蛮王终前将南蛮国和女儿托付于罗候。

飞龙 正宗的亲信，智国的亲卫队长，也是非常勇猛的女将，与军师儒李不合。

狼刃 原八五丈四大元帅之一的骠骑元帅，乃智勇兼备的女战略家。又是雷的导师。但是骸罗亲政后，出任大五丈军最高司令，率军与雷在金洲海决一死战。师徒的对决，非常壮绝。

骸山、骸延 骸罗三兄弟的老二和老三，骸山乃猛将，进军南京楼的阵亡。骸延乃军师任大五丈的丞相。后被师真的反间计所害。

五虎将军 驻守西方国境的五个猛将。大五丈的五虎将军：

征西将军　白鬼
镇西将军　王政
安征将军　武庸
平西将军　魏相如
牙门将军　亮严格

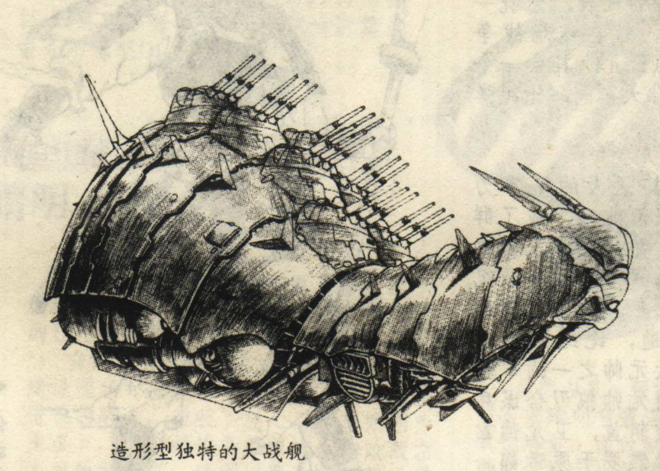
五虎将军用属狼刃挥下，却各怀鬼胎。随狼刃西进时，被雷各个击破。

游戏中威力最大莫过于战舰，但由于指挥力的限制并非每人都能统帅清一色的十只战舰队，以上介绍的武将中，除紫纹、丽罗、邑峻外，在段数升至二十段时，基本都可全部统帅战舰。





三、战舰


造形型独特的大战舰

游戏中主要的战力是战舰，巡洋舰和驱逐舰。能否生产战舰和生产战舰的量在于惑星的技术力和生产力，某些惑星的技术力达到一定程度会有新的战舰开发出来。而生产力达到最高３０００时能更快更多地生产所需要的舰支。

作战时，武将最多可以统率十支舰队，每支舰队最大为４０００艘，舰队的攻击力和舰队的舰数息息相关，舰数越少，攻击力越弱。而且　中舰队的方向也和攻击力有关。舰队两侧炮火最猛，前方适中，后方最弱。而且驱逐舰的前方可发射鱼雷，善加利用可以造成巡洋舰侧面攻击的破坏力。旗舰是角色专用的战舰其耐久力和攻击力无关。但是却很容易成为敌方攻击的目标。如何保护好旗舰取决于所选择的战列队刑，好好利用经常可以以少胜多。

我雷的旗舰是“金刚”，特点是速度快，射程远。独眼　正宗的“大帝山”特点是防守兼备，攻击防守均很高。罗候的“大型战舰”

四、游戏

很一般，特点是防守太差。骸罗的“镇远”特点是攻击力强，防守一般。其余的如项武的“海盗大型”豪蛮的“

狼焰”狼刃的“定远”等等，匀可分为速度重视形和攻击重视形。

游戏一开始时，自己所属的领地无伦生产力还是技术力都很低，而且武将的等级不高，指挥力也不多。即便有大量的战舰，武将也没有能力指挥。最好一开始先全力生产驱逐舰，并且在战略上采取主动。若是等到别人来攻打你，便为时晚亦。作战时，除了舰炮对射外，还可以选择武将对武将的接弦战。接弦战胜利后可以选择释放、登用、斩首三项。忠诚度低的敌将可以登用，如果登用不成可以释放，释放后的敌将的忠诚度会降低，再次捉住登用的可能性会增加。如果真的顽冥不化，就只能选择斩首了。

银河风云儿比纪弹正已经逝去，而另一个风云儿……

秘技

一、英雄难过美人关。将中，紫纹、邑峻皆弱女子，武力特别低。但若在接弦战中能俘获敌将，任凭他忠诚度再高，也难免拜在石榴裙下，可悲乎。

二、南蛮王的遗物。南蛮王生前造了三艘巨大无比的三首巨舰“帝虎”，如果罗候在南蛮王都生产力达３０００时亲自去的话，可得到旗舰“帝虎”三艘，另两艘夏候才、夏候牙换乘。

文/童礼军



空想科学世界

机种：SS
厂商：哈德森
类型：RPG
媒体：CD-ROM

这个故事的背景是在十九世纪，一处叫班尼斯王国的地方，故事的男主角名叫格列佛，他是富商度斯卡尼的独生子，从小便受宠爱，因此原因，他的性格令人无法接受，可是他却是个热心肠的家伙。格列佛唯一的好朋友是个发明狂叫艾捷逊，他的发明经常出错，可是爱好程度却丝毫不减。

一天，格列佛为帮助艾捷逊和几个恶人展开争斗，在逃跑时，艾捷逊的发明又一次发生意外，不慎破坏了市中心的钟楼，格列佛一人承担起罪名，被送往尤戈大帝国的魔法学校上课。格列佛本人仍不知道，其实他人生中的使命亦从此开始了。

格列佛在魔法学校上课时经常逃学。有一次正在上课的他感到十分无聊便走出教室，来到学校后面的小池塘旁，正遇到在钓鱼的校长，和校长交谈完，格列佛回到家中，看到好友艾捷逊所寄来的信。信中艾捷逊说很想念格列佛。看完信后，格列佛接到尤歌帝国国王来的电话，要与格列佛再决胜负。到达皇宫战胜国王会获得金钱，所以当你缺钱的时候，可以去找他。

出了皇宫遇到了格列佛的同学，从他口中得知老师要见他。原来格列佛因为经常逃学所以考试不合格，老师给了他一次补考的机会，就是去试练的洞窟取回黑色的筒。

在试练洞窟的最底层，遇到了一只红色的妖怪，战胜他后，才知



道是校长所变，并得到了毕业证书。这样格列佛终于可以回到班尼斯王国了。

格列佛在班尼斯王国中找到了好友艾捷逊，两个人一起去城中最上部的中华街闲逛，在马戏团中遇到了很有名气的博士李十倍，他送给格列佛一只精灵。而后，格列佛又在镇上的化装舞会场地中遇上了一位叫美丝狄的小姐，舞会完毕格列佛被管家斯米斯叫回家中，格列佛的父亲度斯卡尼给了他2000枚硬币和一只小船让他去各国做生意。他出海后，随意去附近的国家听听消息，当再回到班尼斯，街上竟无一人。格列佛来到皇宫发现父亲被度嘉将军杀害，便冲上前决战。

事情过去后，格列佛怀着悲伤的心情在街中行走，又碰上了一个叫月光的忍者劫走了美丝狄。为救出美丝狄，管家建议找亚鲁班（アルハピ）王国的SILVER船长帮忙，但船长提出要一个“蛇口”的东西。格列佛前往北方山中，除掉了巨蛇，得到了“蛇口”。

船长带领格列佛来到月光藏身的狮子洞穴。在洞中格列佛与月光交手可不是对手，关键时刻，来了个叫日轮的女忍者，救了格列佛。但是洞穴就要塌了，格列佛找到古代的发明狮王号战舰，逃离了困境。突



然，又发生了大地震引起洪水，将班尼斯浸没了。格列佛乘着小船在城中找到了美丝狄和李博士，博士给了格列佛一个魔法拳套。为了找出洪水的原因，格列佛乘坐着狮王号向南方的ナポリ国前进。

在都市中的日本餐馆MIYABI里得到了月光的消息。出来后碰到了李博士的弟子蝙蝠女。在她口中得到了更多的消息，格列佛到右方面店里买到面条，再将面条交给MIYABI中右方的忍者，忍者便打开了秘道，这时蝙蝠女亦加入队中，并给格列佛一张魔拳光碟把光碟放入狮王号中石像内便可获得必杀拳法。进入秘道后通过三个布机关的部屋，终于见到月光，打倒他后虽然找回“月之首饰”，但月光是假的，从尸体中放出毒气。危急关头一个女忍者救了格列佛。

当格列佛醒来时，蝙蝠女告之杀父仇人度嘉并没死，逃到了罗马（ローマ）大帝国。在去罗马之前先到面店再买一回面，要不然是无法进入罗马的。

在罗马海港里没有什么消息，只得向内地进发，在多利比（トレビ）镇中的花屋里得到有关“花之键”的消息，再去南方的拿波拿（ナボナ）村，在村中与（モスチヤイルド）公爵交谈后得知他和女儿的事情，又在火堆右方的人手中拿到“烧鱼”后到北方的小镇上，和镇上右方的守卫交谈。由于守卫吃了不干净的烧鱼跑去方便了，格列佛进入大屋中遇到了格度“キヤツトー”。把他的守卫都打跑后，调查右方书架，找到一条秘道，救出五个少女，其中有花屋老板娘，答应给格列佛花之键。格列佛到东方哥洛西姆（コロツヤウム）村找花屋的莉亚（レイア）得到花之键，再去多比利的花屋遇到度嘉，将他消灭后救出了公爵的女儿。公爵为了感谢格列佛会给它“罗姆洛斯勋章”（ロムロフノナゲル）。进入多利比的皇宫打败三个统治者兄弟中的马斯（マルチス）会得到巨人三键，拿到后格列佛和同伴们来到哥洛西姆村的斗技场，开启了左方的大门。在秘密通路内遇到三兄弟中的“戈鲁戈斯”。打倒他后再向前进，遇到三兄弟的老大“艾洛加”。他可是一个强劲的对手。打败“艾洛加”后，格列佛得到“月之天狼”。

罗马帝国恢复平静的生活，格列佛又乘狮王号向北方的“摩洛哥”公国（モナコ）进发。

在城门口，格列佛向守卫右侧的人购买了入国卡（入国ビザ）。在都市中的歌剧院中，和一个名叫“古俊·姆俊”的怪老头交谈后，到老人酒场中了解情况，再回到歌剧院，看到古俊·姆俊失意地走出去。格列佛又在老人酒场中找到了他，并得知黄金伯爵哥顿在赌场地下。

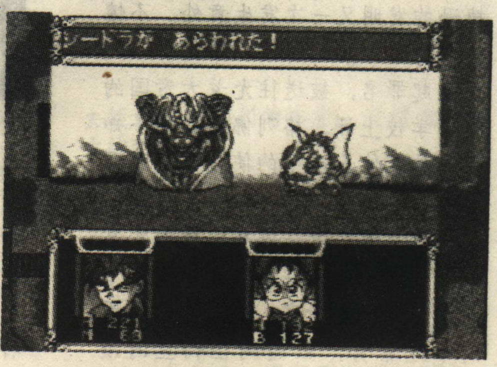
格列佛在赌场中与餐厅服务员对话，选“山羊耳汤”（山の羊耳のスープ）。这原来是暗号。进入地下室，打倒哥顿。并救出了一个老鼠商人，他也是李博士的弟人并结为同伴。

格列佛又在蜡像馆中遇到了老对手度，把他打倒后，在摩洛哥也就没有什么事好做了。

接下来是要到西面的“马斯尤”（マルヤイユ），在那里遇到了“古俊·姆俊”的弟弟，由于他胡言乱语被卫兵逮捕，为了救他，格列佛来到西面的小村，找到反抗军女领袖“珍露”并答应她救出SSS学校的学生。

从珍露身旁的男子处得到万能键，从刑务所救出“古俊·姆俊”的弟弟。

当再回到小村时又遇到了月光，这次他又逃跑了。并把小村炸



毁。

在小村的秘道内与珍露和她身旁的男子对完话后，调查桌上的塑像，出现一条通往SSS学校的通道。在SSS学校打败“鬼教官巴利亚”（ベユソア）后得到SSS襟章。有了它，便可以观光的身分来到东面的依斯巴尼亚大帝国的王城。

参观完后格列佛又乘船来到南

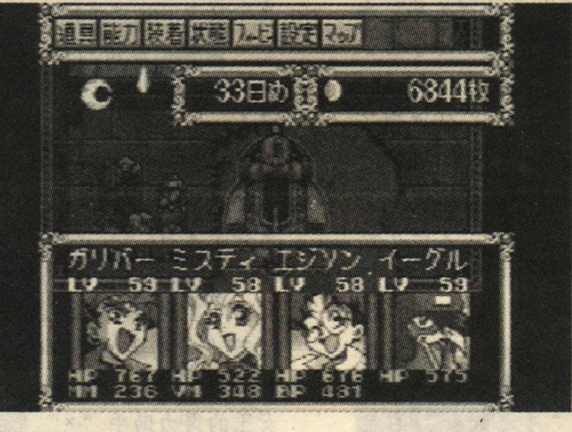
方的亚路西国（アルヅユ），在酒吧中遇到第三个兽人同伴铁锤老鹰。只要打赢他，他就会加入。要进入地下矿场，必须先领到通行证（在洞口下方的小屋内）。矿场主管莉布莉（ソプソー）把格列佛带到地下，命令他挖出５０个电炭才能收工。好不容易凑齐，她只给了格列佛六枚金币便得意洋洋地走了。格列佛追到她房间，从右方屋中的工人手中得到赤玉。进入“莉布莉”的房间，把她打倒后，回到右方房间；按一下供电机的红钮就可以把供电破坏了。

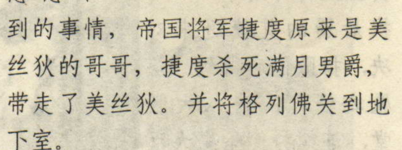
这样就可以进入志布拉达要塞（战舰）了。要破坏要塞必须先将主电脑破坏。格列佛在每层要消灭敌人后得到红玉才能开门，在最上层的舰长室中打败肌肉舰长。眼看战舰即将爆炸，月光出现了，并救出了格列佛，还说在卡萨布兰卡等候格列佛。

卡萨布兰卡的位置在西南方，只有通过战舰要塞才能到达。这里受满月男爵的支配，一直不见天日。从村民口中得知满月男爵住在月亮城。格列佛离开港口，来到暗之街卡狄斯，在那里的酒吧“黑与白”之中，遇到了多次帮助格列佛脱险的女忍者日轮。日轮告诉主角打败月光的方法只有月光的老师星影才知道，但是要见他必须送给他叫塞叶院的日本酒。格列佛见到星影并通过试练，学会了可以识破分身术的魔法。有了这个魔法，格列佛便可以前往满月宫殿。满月男爵被打败后，月光出现了，这回可以将月光击败，并得到可以让狮王号在水上移动的道具。满月宫殿即将爆炸，女忍者日轮出现了，她劝众人离开后，便留下来与心爱的月光一起葬身火海之中。村民为了纪念格列佛，便把这城市改名为格列佛城。

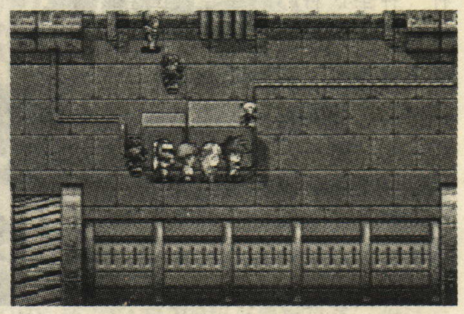
在离开卡萨布兰卡之时，酒吧的工作人员送来一封“水色之信”，说是由里斯本寄来的。所以格列佛下一个目的地是里斯本。原来这里是叛军的基地。然而基地的入口十分隐秘，格列佛在酒吧中与酒保对话，并要一杯“深紫色之泪”（すみれ色の泪），酒保将酒倒在信上，便会出现进入基地的方法。就是在酒吧收银机前按X键。机关便会打开。

进入叛军基地后，格列佛拿到“假ID卡”，有了它就可进入第一研究所。在研究所中将所有电脑关闭后，返回基地，再去第二研究所，在这里又会遇到“满月男爵”，战斗中他又逃跑了。格列佛继续向前走，到达第三研究所，就在这里发生了意想不到的事情，帝国将军捷度原来是美丝狄的哥哥，捷度杀死满月男爵，带走了美丝狄。并将格列佛关到地下室。





在地下室中，格列佛将被困的叛军救出后，第四个同伴“铁金刚”便会加入。为了救出美丝狄，格列佛要通过霸王通道，通道大门的密码是“１４３２”。穿过霸王通道，会遇见被改造成机器人的SILVER船长，只要打败他，他就会复原。



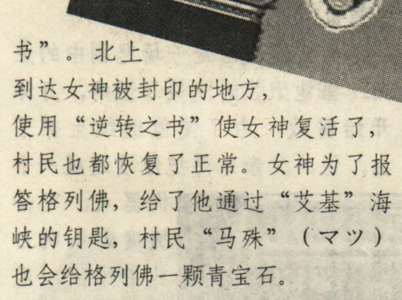
再向前走就到了依斯巴尼亚大帝国。这时叛军正在攻城，一时间血流成河。穿过数个大迷宫后终于见到了捷度。经过一番苦战，终于解决了捷度。不要以为故事结束了，从此后要面对的是真正的敌人古代亚特兰提斯大陆的“哈露也”女王。捷度为了统治整个大陆而要收集四颗“青宝石”。可惜反而被哈露也所杀。

其实捷度只是一场悲剧中的主角，当他十岁时，染了怪病，身体开始腐败，为了使他继续生存下去，他的父亲只得把他改造成一个机器人，可惜捷度却不明白其中原因，反而痛恨父亲并杀害了自己的家人。

但是米修拿国女王已经把“哈露也”呼唤了出来。为了阻止“哈露也”，格列佛必须通过东方的“艾基海峡”（エーゲ海峡）

艾基海峡是被封锁着的，只有在亚丁尼神尼才可以找到通过的方法。

出了港口后，来到西北方的达夫尼镇（ゲフニ）。在左上方的大屋中得到考古学家的提示，在北面的建设场中，格列佛向顶楼的工人要了绳梯，这样就可以下到地下洞。在地下洞里发现村民排队买一种“神圣饮料”，在兽人医生诊所发现了饮料的“作用”。原来这里被圣魔修女“露露芙”与“沙兰”控制。将“露露芙”消灭后，“沙兰”出现在电视上，说在大圣魔神殿等候格列佛。这时第四个兽人同伴“醉马”便加入。大圣魔神殿其实就是建设场，在最高层遇到“沙兰”，打败她后得到“逆转之书”。北上到达女神被封印的地方，使用“逆转之书”使女神复活了，村民也都恢复了正常。女神为了报答格列佛，给了他通过“艾基”海峡的钥匙，村民“马殊”（マツ）也会给格列佛一颗青宝石。



在艾基海峡的水坝上又遇到了老对手肌肉舰长，这次他是被改造过的，比以前强很多，可也绝不是格列佛的对手，肌肉舰长又一次被打倒了，格列佛拉动右面的机关便可以打开水坝。

通过艾基海峡首先来到“蓝色东方王国”。在这里听说了有关“传说王”与“月之魔女”的世情。由港口向北走来到一个小镇，这里的一切都是反转的，这是因为统治者圣魔ZERO的咒语所致。从村长处得到ZERO家的钥匙，在酒吧中一名叫“芝芝”（ジジ）的少女自称有预知能力。先不管这些去找ZERO吧。在她家中遇到了ZERO，可她却逃跑了，留下了七个封印之魔战士。打倒七个魔战士后，找不到ZERO，只好求助于芝芝。在等候芝芝的同时另一个兽人同伴“巨象”也会加入。芝芝回来后，会得到绝对零度指环，这是唯一可以对付ZERO的武器。

之后，格列佛乘坐“LADY·BEE”来到天空之街，ZERO亦藏身在此。打败ZERO，从ZERO口中得知，哈露也的复活是由格列佛与美丝狄的相遇而造成的。原来格列佛就是传说王，美丝狄自然就是月之魔女，大地震与洪水的起因也是他俩的相遇造成的。

格列佛回到“反转村”，那里有个秘道，直通米修拿王国。

在去之前格列佛还应该多找找以前没去过的地方会，有新发现哦！

蓝色东方王国港口的秘道中，有许多旋涡可以来回转移，最近的选择是：右、下、右、右、左，很快来到米修拿国，在宿屋中会发生情节（一定要住收666金币的宿屋），哈露也女王的得力助手“×”找最弱的艾捷逊来对决，打败他后得到“圣魔之证”，进入大教堂，连续打倒圣魔大臣与米修拿女王。可是哈露也已经完全复活了。米修拿女王也发觉自己的错误，便把“太阳天狼”交给了格列佛。

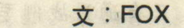


来到已经升起的亚特兰提斯大陆前，狮王号无法移动，只好用魔动炮把大伙打到大陆上去。

决战就在眼前，进入亚特兰提斯后，会陷入一个大迷宫之中，闯出的方法是：下、右、上、左、左上、右下、下、下、下、右下，这样就可以找到出口。再往前会到传说之间，这里可拿到最强的魔拳“龙魔拳”。

由传说王之间的出口一直走就遇到了哈露也女王，她已经成了巨大的完全体。战斗开始了，哈露也女王不愧是最终BOSS太强大了，经过很长时间，才把她消灭了。战斗结束了，一切又都恢复成以前的样子，格列佛回到了班尼斯王国。

故事告一段落，格列佛又再次成为人们歌颂的传说王。也许还会有新的冒险在等待着他。



文：FOX

真说侍魂武士道列传



机种: NG.SS.PS	厂商: SNK
类型: RPG	媒体: CD-ROM

SNK将在9月下旬发售NEOGEO的CD 版RPG 真说侍魂武士道。与此同时SONY 版与SATURN版也同时发售。但这次的移植却相当特别。其特点是游戏总共分为三章:"邪天降临之章"、"妖花恸哭之章"、"魔都封灭之章"。NEOGEO版只有邪天降临与妖花恸哭两章,SONY版是邪天降临与魔都封灭两章,SATURN版是妖花恸哭与魔都封灭两章。也就是说必须拥有两台不同的次世代主机才能真正的玩全这个游戏。



◀NEOGEO版的真说武士道列传

◀SONY版的真说武士道列传



◀SATURN版的真说武士道列传

在游戏中有六名主角可供选择,无敌剑士霸王丸,为了修行手持名刀河豚毒再次展开旅行。爱的战士娜考璐璐为消灭邪恶而背井离乡开始冒险。病剑士桔右京目的是找到魔界之花。大自然的野生儿查姆查姆为了找寻消失了的哥哥,而开始旅行。正义的忍者加尔福特带着爱犬波比进行更加严酷的训练。还有一位孤独剑客牙神幻十郎,他的目的现在还不太清楚,不过如果选他为主角冒险的话是不会有同伴的。

除了以上六个主角外,还可根据情节的变化加入同伴,例如,千两狂死郎等在侍魂中出现的人物,另外新设定的人物疾风的铃音也已经亮相,不过忍者服部半藏与二刀流柳生十兵卫这两个相当强的角色不作为同伴出现,只是偶然才出现帮助一下便又离去的NPC。

由于所选人物不同,组成同伴的组合可达80多种。在战斗画面时每个人都可使用必杀技和各种奥义,除了选择指令以外,还可像格斗游戏一样,输入必杀技指令。

总而言之侍魂的RPG版的画面可以与格斗游戏相媲美,可以算是RPG中的名作。

文: FOX









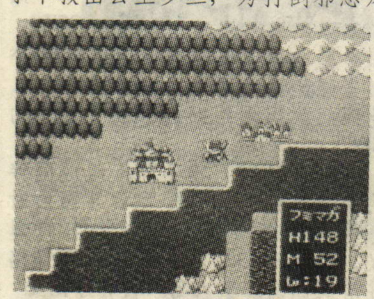
机种：SFC		
容量：未定	类型：RPG	厂商：艾尼克斯

勇者斗恶龙Ⅲ

勇者斗恶龙Ⅲ间隔八年再次登场在SFC。勇者斗恶龙Ⅲ的画面比FC版有大幅度提升，甚至超过勇Ⅵ。

勇者系列在FC版的前三作故事主要围绕勇者罗特，下面简单地介绍一下故事情节。

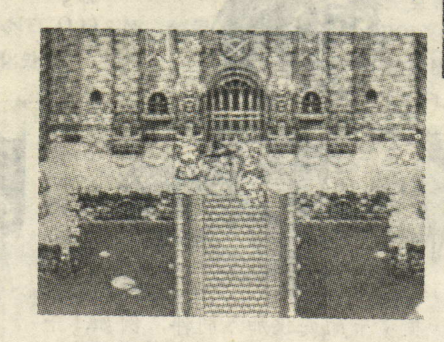
勇者一代：很久以前，暗的魔王被传说的勇者罗特打败，罗特的继承人是一代的主角，主角从魔物手中救出公主罗丝，为打倒邪恶龙



王而开始一人的冒险。

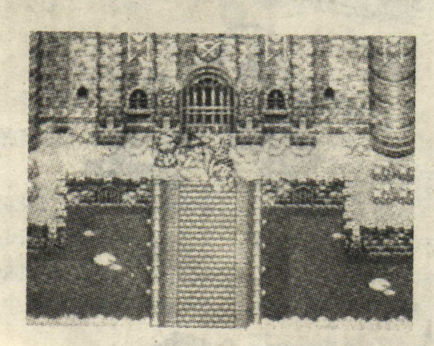
勇者二代：以一代100年后的世界为舞台。主人公罗利亚是一代主角与罗丝公主的子孙，冒险途中会有另外两个同伴加入，故事剧情是一代的四倍，并且加入了移动工具一般。

勇者三代：罗特三部作品的完结篇。是发生在一代以前的故事，主角是勇者奥特加的儿子。转职系



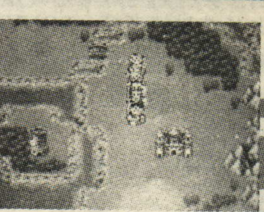
统初次登场。

勇者斗恶龙Ⅲ的特点：第一转职系统，FC版可以转职的职业有战士、僧侣、魔法使者、武斗家、商



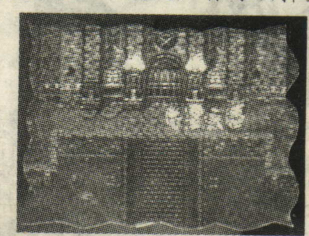
人、贤者、艺人。不知道SFC版有什么新职业。

第二时经系统，游戏中有时间的经过，可以分辨出白天与黑夜，在与村人对话时白天与黑夜会有不



同的效果，有时对情节也很重要。

第三斗技场系统，游戏中在斗技场出现4个敌人，有可以押金来



猜冠军以此赚钱的系统，SFC移植后依然存在。



勇者斗恶龙Ⅲ在日本是勇者系列最受欢迎的一集，这次移植到SFC上一定再次引起轰动。

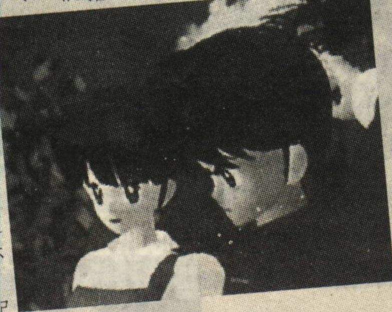
文：FOX

乱马1/2

机种:PS	厂商:小学馆
类型:ACT	媒体:CD-ROM

日本著名女漫画家高桥留美子的名作乱马1/2又一次被制作成为游戏。这次制作的乱马1/2是3D对战游戏。根据漫画中的故事，游戏中有雨和温泉可供玩家使用，可以让乱马、良牙等人变身，这一点令这游戏更有乐趣。

并且在配音方面也很下功夫，乱马、良牙等人的必杀技也依然健在。这下乱马迷们可要兴奋一下了。



▲乱马和天道茜完全被立体化。



▲乱马与玄马的父子大对决。



▲游戏中人物动作都是请专人设计的。



◀华丽的必杀技乱马的飞龙降临弹。

亚鲁巴战记外传

机种:PS	厂商:太阳电子
类型:S.RPG	媒体:CD-ROM

超级任天堂上发售的模拟RPG名作亚鲁巴战记，今回在次世代主机土星上将要发售亚鲁巴战记外传。

游戏由两部分组成，分为两章。主要讲述的是主角与不灭之皇帝的对抗。游戏中除了新加入的角色以外，前作在SFC版上的主人公勇者盖亚今回也会登场将和主角共同作战。

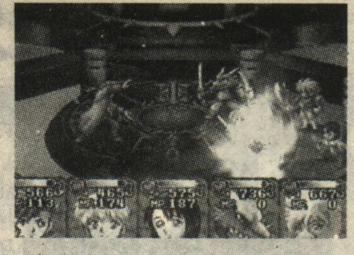
游戏中战斗场面比前作大幅度提升，平时在村庄的画面也是十分美丽。还加入了动画。使这款游戏更加具有魅力。



▲回复魔法都如此华丽。



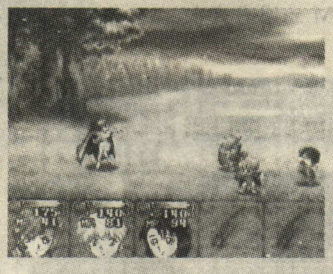
▲战斗场面非常惊心动魄。



▲魔法攻击是十分有效的方法。



▲游戏开始阶段，主角所住的村子遭到龙骑士的袭击。



▲敌人会使用多种特殊攻击。



▲平时移动画面采用了D技术。

实况Q版沙罗曼蛇

机种:PS	厂商:KONAMI
类型:STG	媒体:CD-ROM

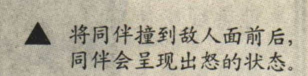
SFC上发售的前作很受射击迷们的喜爱，这次是KONAMI的新作并且加入了实况解说。还可以双人同时进行，在游戏时会更加精彩，在画面上也大幅度的提升。在系统上也有新的设定例如双人同时玩时可以互相陷害，把对方摔到敌人面前等等。

实况Q版沙罗曼蛇将会比前作更加爆笑更加疯狂，KONAMI在射击游戏上别出心裁。

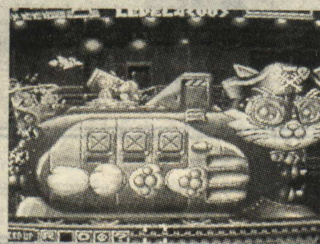
又一次体现出它的实力与制作人员的能力。



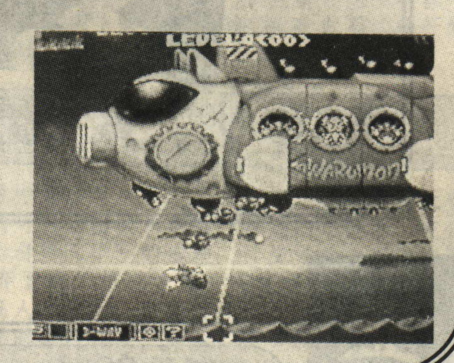
▲我们熟悉的老朋友，大盗伍佑卫门也会出现。



▲将同伴撞到敌人面前后，同伴会呈现出怒的状态。



◀前作曾经登场的猫战斗列车，这回还会出现，仍然是不堪一击，吗？



▶新登场的BOSS青猪气球。

必杀

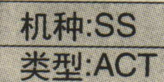
机种:SS	厂商:朝日放送
类型:ACT	媒体:CD-ROM

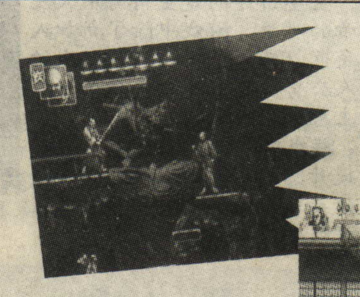
游戏目的是解开江户町突起的连续杀人案。游戏中有四名主角供玩家选择。中村主水、念化的铁、秀、勇次要将恶人全部消灭。



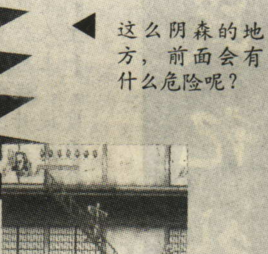
◀仕事人可选择四个人。

四个高手的攻击力及能力互有长短，所以在选择人物时，要根据所处的环境来选择。游戏中十分重要的除了与敌人搏斗外还必须防御，这个设计很像CAPC·M的圆桌武士。

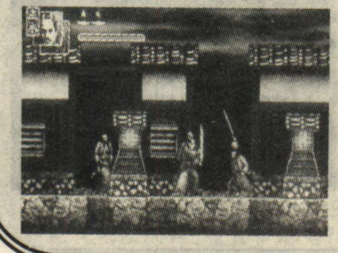




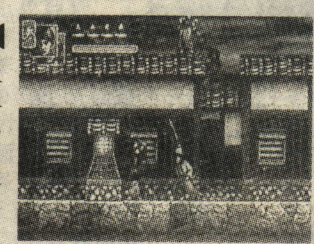
◀这么阴森的地方，前面会有什么危险呢？



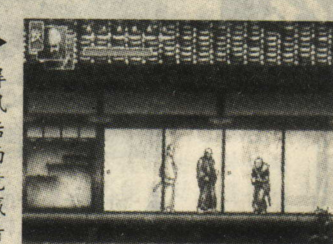
▶游戏每关都有十分复杂的迷宫。



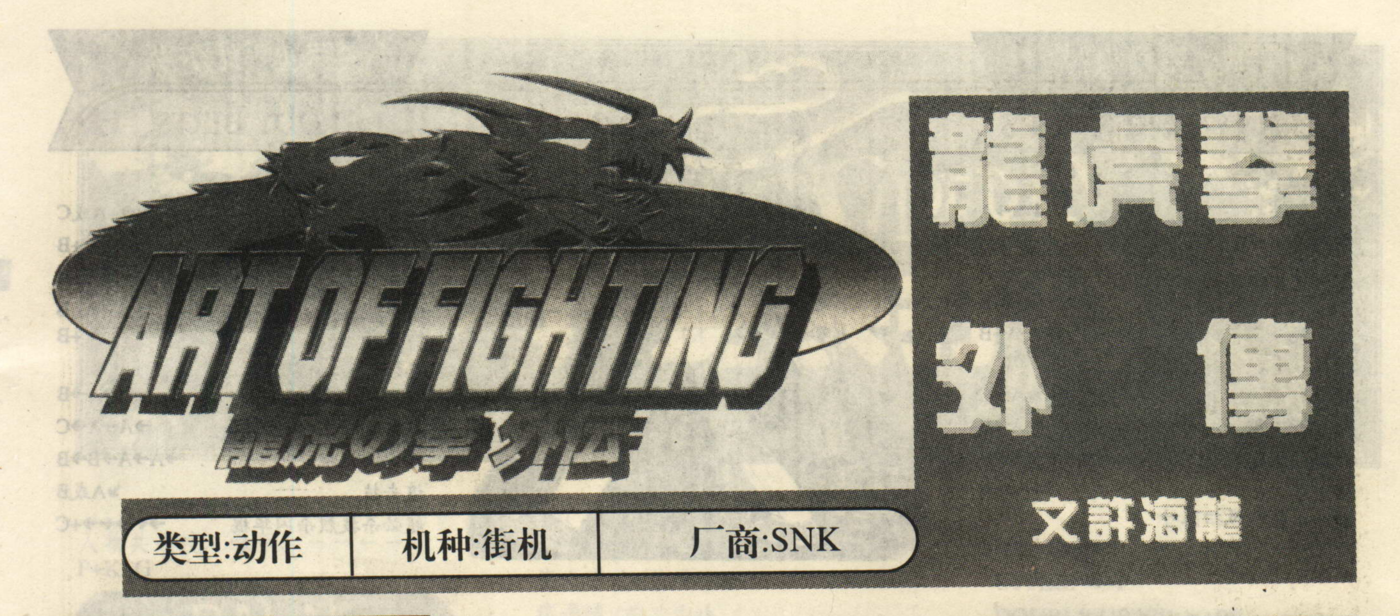
◀敌人包围过来只得防御了。



◀秀竟然用双拳防住了敌人的长刀。



▶屏风后面竟藏着一个杀手，铁的处境十分危险。



龍虎拳外傳

文 許海龍

类型:动作	机种:街机	厂商:SNK

阪崎良 RYO SAKAZAKI

必杀技:

虎煌拳	↓↘→+A或C
虎煌击	↓↙←+A
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+C
暂烈拳	→←→+A
飞燕疾风脚	↙→+B
虎炮	→↓↘+A或C
客脚翔	→→+B
虎戏打	→→+A连打
上段回旋踢	→←+BC

连续技:

虎煌拳	→A→A→C
虎煌击	→B→B
霸王翔吼拳	↘BC
追击技	↘+A或B
超必杀技龙虎乱舞	→←↙↓↘→[稍待]+B



罗伯特·卡西亚 ROBER CARCLA

必杀技:

龙击拳	↓↘→+A或C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+C
幻影脚	→←→+B
飞燕疾风脚	↙→+B
飞燕龙神脚	空中↓↙←+B
龙斩翔	三连击后~↖或←+B
龙牙	→↓↘+A或C

连续技:

龙击拳	←B←B←B
霸王翔吼拳	→A→A→C→B
幻影脚	↘BBB
追击技:	↘+A或B
超必杀技龙虎乱舞	→←↙↓↘→[稍待]+B

卡曼·库尔 KARMAN COLE

必杀技:

反掌击身反击打	↓↙←→+A
前跃烈风脚	↓↘→+B
下身突击拳	→←→+A
突击反掌拳	→←→+B
中段击	←+AC
中段脚	←+BC

连续技:

前跃列风脚	→A→A→B
下身突击拳	A+B→A
突击反掌拳	←BB
追击技	↘+A或B

超必杀技冲击回旋反身连摔
→↙↓↘←两次+C



王觉山 WANG KOH-SAN

必杀技:

飞翔石头君	→↓↘+A
飞翔地雷君	↓↓+A
无敌 岚武君	←↙↓↘→+B
当天炮·左端脚	A+B•B+C
威风王	↙+B
背后转打	→←+AC
旋风进	→→+A
地滑突	↓+AB

连续技

飞翔 石头君	→A→A→E
飞翔 地雷君	→A→A→C
无敌 岚武君	↘C↓B
追击技	↘A或B
超必杀技究极奥义乱打君:	←→→+C

雷纳·克莉斯特
LENNY·CRESTON

必杀技	
飞绳破杀	↓↘→A
神鞭连击狱	→←→+A
狂绳四连鞭	↓↙←+A
前突绳	→→+B
冲飞绳	←A+B
连续技	
飞绳破杀	→A→A→C
神鞭连击狱	→A→B
狂绳回连鞭	→A→A→B
追击技	↘+A或B
超必杀技秋风扫落叶	→←↙↓↘→+C



罗迪·比尔斯
RODY BIRTS

必杀技	
飞翔棍	↓↘→+A或C
三段回旋踢	↓↘→+B
螺旋闪光棍	(近距离) →←→+A
中甩棍	A+B
回旋踢	↙+B
连续技	
飞翔棍	→A→B
三段回旋踢	→A→A→C
螺旋闪光棍	→A→A→B→B
追击技	↘A或B
超必杀技烈杀闪华棍	→←→←→+C

不破·刃

必杀技	
流影阵	↓↘→+A
真空斩手刀	↓↙←+A
猛牛流投阵	→←↙↓↘→+C
忍隐术	↓←↙+B
不破流龙卷踢击	→→+←B
铁火功	→→+A
开脚踢击	A+B
天诛落 敌倒下时	↓↑+A
连续技	
流影阵	→A→A→C
真空斩首刀	→A→S
猛牛流投阵	→S→B
追击技	↘+A或B
超必杀技斗动翔	↓↓+C



藤堂·香澄
KASUMI·TODOH

必杀技	
藤堂流 动击	↓↘→+A
藤堂流 雷炮吼'	↓↙←+A
杀拳打 对手中段源攻击瞬间	←+A
杀拳 对物上段拳攻击瞬间	←+A
轰闪	A+B
白波	←+B
双掌弹	→→+A
飞枪	→→+B
连续技	
藤堂流 动击	→A→A→C
藤堂流 雷炮吼	→A→B
杀拳阴打	→A→A↓B
追击技	↘+A或B
超必杀技藤堂流 必传起动雷光击	←→↘↓↙←+A

责编：许海龙

SNK在众多玩家的眼中，已经成为了格斗游戏的代名词，他的每一款游戏都带有着不同的风格，但是却都有规律可寻，例如：能够跳线的属于饿狼传说类、能集气的属于龙虎之拳类、以刀剑决胜负的属于侍魂类、等等，而这次我向大家介绍的。

"龙虎拳"系列游戏是最先创造格斗游戏中的"集气"系统的先锋，是根据使用必杀技的大小来减去不同的"气"。这样就给游戏增加了难度，此系列游戏还是第一个使用放大缩小功能的格斗作品，当两角色快速由远及近时，镜头也快速放大，真是魄力十足，从此后，另外，现在的各款游戏中，流行的"超必杀技"也是起源于龙虎拳。"龙虎乱舞"风行至今，仍然长盛不衰。

《龙虎拳外传》是继一代之后推出的"龙虎拳"系列的最新作品。除了沿继"集气"、"放缩"、"超必杀"之外，还加入了连续技、追打技等，可以把对手打到空中，再进行空中追打，而对方倒地后进行压制技，具体的每个人的必杀技、连续技、追击技和超必杀技在以上文中都有收录，而每个人的全套连续连招图片幅有限暂不刊出，等有机会再向大家介绍。



人物共通技: 爆甲: ←→←→←+P+K+G

BAHN



站立拳击
拳骨:P
站立踢足蹴:K
中段拳击
般:P+K+G
钢时:→→+P
根性时: ←→+P
铁山靠:←→→+P+K
蹲下拳击
座拳骨:↓+P
座拳骨:↓+P+K+G
蹲下踢
下足蹴:↓+K
投技
卸金:P+G
DOWN攻击
特攻:(敌人倒下时)↑+P
对曼足蹴:(敌人倒下时)↓+K
止:(敌人倒下时)↓+P
引导:(敌人倒下时)↓+PP

前冲攻击
疾走穿花:(前冲中)P
疾走膝:(前冲中)K
踏鬼苦:(前冲跳起时)↑+K
滑达鬼苦:(前冲中)↓+K
夺首铁山:(前冲中)P+K
疾冲铁膝:(前冲中)P+K+G
疾走龙狗留:(前冲中)P+G或P+K
疾走飞鬼苦:(前冲中)↗+K

RAXEL



站立拳击
JAB:P
LIGHTINING UPPER:←+p
LIGHT SPIN: PP
JAB HIGH KICK: PK
LIGHT THROUGH: PPP
LUXE. SAD. KILL: PPK
站立踢
HIGH KICK: K
BACK-OFF KICK: →+K
BACK-OFF DITCH: KK

中段拳击
UPPER: ↘+P
DOUBLE UPPER:↘+PP
ELBOW CUT:→+P
KNUCKLE CLAW KICK:→+PK
KNUCKLE BLACK CLAW:→+PP
中段踢
MIDDLE KICK:↘+K
KICK AWAKE:→+K
蹲下拳击SIT JAB:↓+P
SIT JAB:↓+P+G
LOW PUNCH:↓+P+K+G
蹲下踢
LOW SIDE KICK:↓+K
STAND HIGH KICK:(蹲下站起中)↓+K
ROSE VIPANKI COMBO:↘+K↓+K+G
投技
WALL SQUASH:(敌背向墙时)P+G
TAG HANG WALL CRUSH:(自己背向墙时)P+G
DOWN攻击
FLYING YASK: (敌人倒下时)↑+P
SPEED KICK: (敌人倒下时)↓+K
FLYING TASH: (敌人倒下时)↑+P
GRAVE BOST: (敌人倒下时)↓↓+P
前冲攻击
RUNNING STRAIGHT: (前冲中)P
RUNNING KNEE: (前冲中)K
RUNNING SUMMER SALT: (前冲中跳起)↑+K
HOP SPIN KICK: (前冲中跳起)↑+K
SLIDING KICK: (前冲中)↓+K
RUNNING STRAIGHT: (前冲

中)P+K
RUNNING KNEE: (前冲中)P+K+G
RUNNING TACKLE:(前冲中)P+G
RUNNING TACKLE:(前冲中)K+G
RUNNING JUMP KICK: (前冲中跳起)↗+K

PICKY



站立拳击
VODER PUNCH: P
POUBLE VODER PUNCH: PP
PUNCH COIN: PK
ONE TWO COIN:PPK
站立踢
HOPPING KNEE: K+G
KNEE & HIGH SPIN: KK
中段拳击
UPPER:↘+P
中段踢
STANDING KNEE: K
MIDDLE SPIN KICK: ↘+K
ROCKET MISSILE: (背向墙时)↙+K
STEP KNEE: →+K
TOE KICK: ↓+K
TOE & HIGH KICK: ↓+KK
蹲下拳击
BLOCK UPPER: ←+P
LOW PUNCH: ↓+P+G
LOW PUNCH: ↓+P+K+G
LOW PUNCH: ↓+P
LOW PUNCH KICK: ↓+PK
蹲下踢
TAIL KICK: ↓+K

投技
WALL RUSH: (敌背向墙)P+G
TAG HAND WALL RUSH: (自己背向墙)P+G
DEAD END DOUBLE KNEE: (背向敌墙)←→+K
DOWN攻击
FLYING DOLPAIN ATTACK: (敌人倒下时)↑+P
MAUL BASH: (敌人倒下时)↓+P
FOOT STAMP: (敌人倒下时)↓+K
DOUBLE STAMP: (敌人倒下时)↓+KK
FLYING DOLPHIN: (敌人倒下时)↑+P
前冲攻击
RUNNING BOARD SLAP: (前冲中)P
RUNNING KNEE: (前冲中)K
SLIDIND KICK: (前冲中)↓+K
FLIB KICK: (前冲中SLIDING KICK后/敌背后)K
FLIB KICK: (前冲中SLIDING KICK后/敌背后)↓+K
RUNNING BOARD SLAP: (前冲中)P+K
RUNNIGN BOARD SLAP: (前冲中)P+G
FLIB KICK: (前冲后/敌背后)K
FLIB KICK: (前冲后/敌背后)↓+K

SANMAM

站立拳击
SANMAN PUNCH: P
ONE TWO PUNCH: PP
SANMAN PUNCH KICK: PK
ONE TWO PEACH: PPK
站立踢
SANMAN KICK: K
SANMAN KICK: K+G
中段拳击
BOUBLE UPPER PEACH: ↘+PPK
JACKKNIFE THROW: ↘+P+G
JGNITION PUNCH: →+P
中段踢
MIDDLE SANMAN KICK:↘+K



蹲下拳击
LOW PUNCH: ↓+P
LOW PUNCH: ↓P+G
蹲下踢
LOW SANMAN KICK: ↓+K
投技
SPARK SCRATCH: (背向墙壁时)P+G
TAG HAND WALL CRUSH: (背向墙壁)P+G
POWER HUNTING: (接近墙壁)↓P+G
DOWN攻击
PEACH BURGER: (敌人倒下时)↑+P
MEGATON STAMP: (敌人倒下时)↓+K
PEACH BURGER: (敌人倒下时)↑+P
前冲攻击
SANMAN ATTACK: (前冲中)P
RUNNING PEACH BOMBER: (前冲中)K
HOP SPIN KICK: (前冲中跳起)↑+K
SLIDING KICK: (前冲中)↓+K
SANMAN ATTACK: (前冲中)P+K
RUNNIGN PEACH BUMBER: (前冲中)P+K+G
SANMAN ATTACK: (前冲中)P+G
RUNNING PEACH BUMBER: (前冲中)K+G
RUNNING JUMP KICK: (前冲中跳起)↗+K

JANE



站立拳击
CLAP KUNCKLE: P
DOUBLE CLAP: PP
KNUCKLE HIGH KICK: PK
COMBO SWITCH UPPER: PKP
DOUBLE CLAP RUSH KICK: PPK
站立踢
SMART KICK: K
中段拳击
TOSS UPPER: ↘+P
DOWN SMASH:→+PP
RISING UPPER: (蹲下中)↘+P
中段踢
MIDDLE SPIN KICK:↘+K
CUT KNEE:→+K
LOW SPIN KICK:(蹲下中)↓+K
KNEE LAUNCHER: ↓ →+K
蹲下拳击
LOW KNUCKLE: ↓+P+G
LOW KNUCKLE: ↓+P+K+G
LOW KNUCKLE: ↓+P
LOW KNUCKLE SPIN: ↓+PK
蹲下踢
LOW SPIN KICK: ↓+K+G
LOW SPIN KICK: ↓+K
投技
WALL SCRATCH: (背向墙壁)P+G
CLINCH KNEE: K+G
WALL STRIKE KNEE: (敌人背向墙壁)K+G
DOWN攻击
KNUCKLE DIVE:(敌人倒下时)↑+P
KNUCKLE BAT: (敌人倒下时)↓+P
SPEED KICK: (敌人倒下时)↓+K
KNUCKLE DIVE: (敌人倒下时)↑+P
前冲攻击
RUNNING KNUCKLE: (前冲中)P
RUNNING KNEE: (前冲中)K
HOP SPIN KICK: (前冲中跳起)↑+K
SLIDING KICK: (前冲中)↓+K
RUNNING KNUCKLE: (前冲中)P+K
RUNNING KNEE: (前冲中)P+K+G
RUNNING TACKLE: (前冲中)P+G
RUNNING KNEE: (前冲中)K+G
RUNNING JUMP KICK: (前冲中)↗+K

TOKIO



站立拳击
JUSTICE JAB:P
OPEN CHEST:PP
OPEN SPIN:PK
OPEN ROLL:PPK
站立踢
ROLL KICK: K
CATAPULT KICK:→+K+G
SPIN OF KICK:K+G
SPIN OF SUN RISE:K+GK
REACTOR:KP
COMBO:KPK
中段拳击
OPEN UPPER:↘+P
OPEN ELBON:→+P
ELBOW BLON:→+PP
中段踢
MIDDLE KICK: ↓+K
CLUTCH STEP: ↘+KK
SNAP KICK: ↘+K
LOW KICK: (蹲下中)↓+K
蹲下拳击
SIT JAB: ↓+P
SIT JAB: ↓+P+G
SIT JAB: ↓+P+K+G
蹲下踢
LOW KICK: ↓+K
LOW SPIN: ↓+K+G
LOW SPIN:PUNCH: ↓+K+GP
投技
SNAP STALL: ←+P+G
BACK WALL RUSH: (接近墙壁)P+G
DOWN攻击
EAGLE LANDING:(敌人倒下时)P
SPEED KICK: (敌人倒下时)↓+K
EAGLE LANDING:(敌人倒下时)↑+P
前冲攻击
RUNNING STRAIGHT: (前冲中)P
FIRE DARTS: (前冲中)K
RUNNING TRICKS: (前冲中跳起)↖+K
HOP SPIN KICK: (前冲中跳起)↑+K
SLIDING KICK: (前冲中)↓+K
RUNNING STRAIGHT: (前冲中)P+K
FIRE DARTS: (前冲中)P+K+G
RUNNING TACKLE: (前冲中)P+G
FIRE DARTS: (前冲中)K+G
RUNNING JUMP KICK: (前冲中跳起)↗+K

GRACE

站立拳击
SINGLE BEAT:P
DUAL BEAT:PP
BEAT HIGH KICK: PK

BEAT TURN LEG: PKK
TRIPLE BEAT:PPP
BEAT BLOCK BUSTER:PPK
QUAT BEAT: PPPP

站立踢

ICE LEG:K
CROSS



KICK:K+G
LEG BEAT:KP

TURN LEG: KK

中段拳击

BLOCK CLAP: ←+P
BLACK ICE:P+K

中段踢

CAMEL KICK:↘+K
CAMEL SPIN:↘+KK
LONG AXIS:→+K+G
LONG AXIS TURN:→+K+GK

蹲下拳击

SIT BEAT: ↓+P+G
SIT BEAT: ↓+P+K+G
SIT BEAT: ↓+P
SIT BEAT SPIN:K

蹲下踢

SIT CAMEL: ↓+K
SIT SPIN 2: ↓+K+GK
SIT SPIN 3: ↓+K+GKK
SIT SPIN 4: ↓+K+GKKK
SIT SPIN 5: ↓+K+GKKKK

投技

SCRATCH HEART: (敌人背向墙壁)P+G
WALL THROW:P+G

DOWN攻击

SMART DIVE: (敌人倒下时) ↑+P
SPEED KICK: (敌人倒下时) ↓+K
SMART DIVE: (敌人倒下时) ↑+P

前冲攻击

RUNNING BEAT: (前冲中)P

CANDY



DUSH BLADE: (前冲中)K
SUNMER SALT KICK: (前冲中跳起)↖+K
SLIDING KICK: (前冲中) ↓+K
RUNNING BEAT: (前冲中)P+K
RUNNING TACKLE: (前冲中)P+G
DUSH COIN: (前冲中)K+G
RUNNING JUMP KICK:(前冲中)↗+K

站立拳击

CAT SNAP: P
BLOCK SLAP: ←+P
BLOCK SLAP: →+P
CAT BAT: PP
SNAP HIGH KIC: PK
WALL SAP: (接近墙壁)PPP

站立踢

HIGH KICK: K

中段拳击

CAT UPPER:↘+P
CANDY SWING: →+P
CAT UPPER:(蹲下中)↘+P
CANDY ONE TWO: →PP

中段踢

CAT TRY: ↓+K
PEACH ATTACK:P+K+G

蹲下拳击

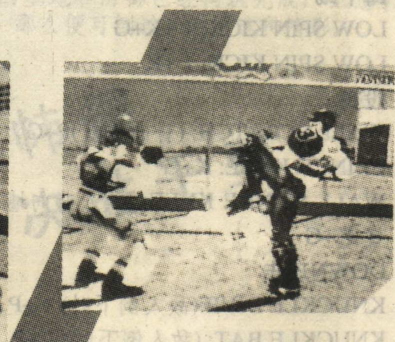
LOW SNAP: ↓+P+G
LOW SNAP: ↓+P+K+G
唏:(敌人倒下时) ↓+P
唏唏:(敌人倒下时) ↓+PP
唏唏唏:(敌人倒下时) ↓+PPP
唏唏唏唏:(敌人倒下时) ↓+PPP
唏唏唏唏唏:(敌人倒下时) ↓+PPPPP
LOW SNAP: ↓+P
SPIN RUNNING:(敌人倒下时) ↑+P

前冲攻击

RUNNING STRAIGHT: (前冲中)P







☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

责任编辑 / BLUE

名作片斷欣賞(1)

太空战士V (FINAL FANTASY V) 结尾欣赏

类型: RPG
机种: SFC　厂商: SQUARE
容量: 16M　发售日: 1992年12月6日



[剧情梗概]:

火之心: "勇气" ##法丽丝
水之心"爱护" ##莉娜
土之心"希望" ##古露
风之心"探求" ##主角

以上就是FFV中四位主人公的名字及他们各自所继承的土、水、风、火四颗水晶的力量。他们为了保护世界而与操纵着强大的"无"之力量的邪恶魔导士艾迪斯展开了殊死搏斗。这期间既有痛失亲人的悲哀，亦有慷慨赴义的豪壮，爱与恨，生与死交织成一幕幕感人至深的人间活剧。最终，艾迪斯被打败了，但主角等人却因筋疲力竭而倒在"无"的空间中……

[结尾]"无"乃是本源……

当"无"中产生了代表四种心的水晶时，创造了世界。

这就是:

希望赐予了大地的恩惠……
勇气点亮了火……
爱护令水成为生命源泉
探求把英姿流传在风中
即使"无"再次把世界包围，
只要人人拥有这四种心，
光就会产生。
浮现在"无"中的四种心，
再次发出了光辉……

在"无"空间中的4位主人公清醒过来……

主角: "'无'难道是不可毁灭的吗?"

古露: "已经把艾迪斯打倒了，可……"

莉娜: "已经再没有水晶了吗?"

法丽丝: "世界被'无'包围了!"

古露身上的水晶碎片突然飞了出来……

希望赐予了大地的恩惠……
法丽丝的水晶也飞出来……
勇气点亮了火……
接着是莉娜……
爱护令水成为生命源泉……
然后是主角……
探求把英姿流传在风中……

在金字塔、瀑布、大海沟这些被"无"包围的地方，出现了水晶，万物又恢复了生机!

主角: "世界重生了……"

莉娜: "连水晶也……"

主角: "在水晶的碎片内还留有力量。"

古露: "太好了!"

主角: "莉娜、法丽丝还有古露，因为你们的心已与水晶融为了一体……"

莉娜: "你也是一样呀!"

古露: "爷爷(注①)也是!"

莉娜: "这样，风又回到达古国了(注②)。"

达古王(注③): "没错。"

晓之四战士(注④)和达古王出现在四人面前。

主角: "爸爸……"

古露: "爷爷……"

莉娜: "父王……"

法丽丝: "爸爸……"

主角: "还有基鲁加和撒沙……"

达古王: "世界还需要你们!"

杜鲁根: "好了，回到本来的世界去吧!"

晓之四战士与达古王化为飞龙，接过了主角们……

最后一粒水晶亦复原了……

"爷爷!"

美杜冲进飞艇基地，向里面的史杜(注⑤)大叫。

美杜: "有信来呀!"

"史杜，美杜，你们好吗? 我是古露呀。我们看来是得救了……就算到了现在，仍觉得那一战好像是一场梦。我去了很多城镇，那些地方都已恢复了和平。达



古城的大臣们也都很开心。不过，法丽丝一直都很担心她的那些海贼属下。巴鲁城正在为没有把城重建的人而烦恼，而我也继承了王位……哎，这种事真是头痛！主角现在已回到了他的故乡，虽然还会去旅行，但相信会暂时在他父母的墓前多陪些时日。对了，波哥和格格（注⑥）已有小孩子了，他们都很乖，你一定要来看哟！匆匆中已过了一年，莉娜和法丽丝都在忙着处理政务，主角也离开了，所以我……我想去那个地方，爷爷长眠的……那个地方……假如……那时可以遇到其他人……哎，那也只不过是我的希望而已！”

史杜：“古露……”

在长老之森内，古露独自一人把花放在树下。

古露：“如果当时不是被爷爷所救，我……”

“土、风、水、火四颗水晶重获活力，世界也恢复了和平。可是，为什么我仍感到悲伤呢？”

“一定是……因为爷爷已经不在……只剩下我一个人……”

古露默然良久，正想离开……

“再见了，爷爷。”

“并不是只剩你一个人呀。”主角、莉娜、法丽丝三人从长老之树上跳了下来。

莉娜：“我们不是在吗？”

法丽丝：“提起精神吧！”

古露：“大家……都来了！”

主角：“这当然了，一起出生入死的同伴，没有理由忘记吧？”

古露：“大家……”

莉娜：“不应该哭的。古露，你一直是很坚强的。”

法丽丝：“会被卡拉夫笑的！”

三只白鸽飞过，四人脚下突然绽放出无数花朵。

古露：“嘻……真的，爷爷在笑了。”

“水晶再次发出光辉，这回由我们来守护！”

主角：“就像爸爸他们那样守护！”

莉娜：“呀，你们听到了吗？”

法丽丝：“……唔，听到了。”

古露：“是爷爷的声音……？”

主角：“不……那似乎是树木在风中的摇曳声？”

莉娜：“是溪水的段流声？”

法丽丝：“是火焰的跃动声？”

古露：“是大地的私语声？”

主角：“不清楚……不清楚，但……”

法丽丝：“听到了……”

莉娜：“唔，很温暖，是什么呢……”

“我们出发吧！！”

注①：古露的爷爷名叫卡拉夫，是在主角等人之前捍卫世界的“晓之四战士”之一。在长老之树下，为了救助古露和主角等，献出了自己的生命。

注②：达古国是莉娜的祖国。

注③：达古王是莉娜和法丽丝的父亲。

注④：“晓之四战士”是一度曾粉碎过艾迪斯野心的四位勇者。包括主角的父亲杜鲁根，古露的爷爷卡拉夫以及基鲁加和撒沙。这四人在游戏中盘前便相继去世。

注⑤：美杜和史杜是帮助主角制造飞空艇的科学家。史杜在FFVI中亦有登场。

注⑥：波哥和格格是游戏中可供骑乘的大脚鸟。

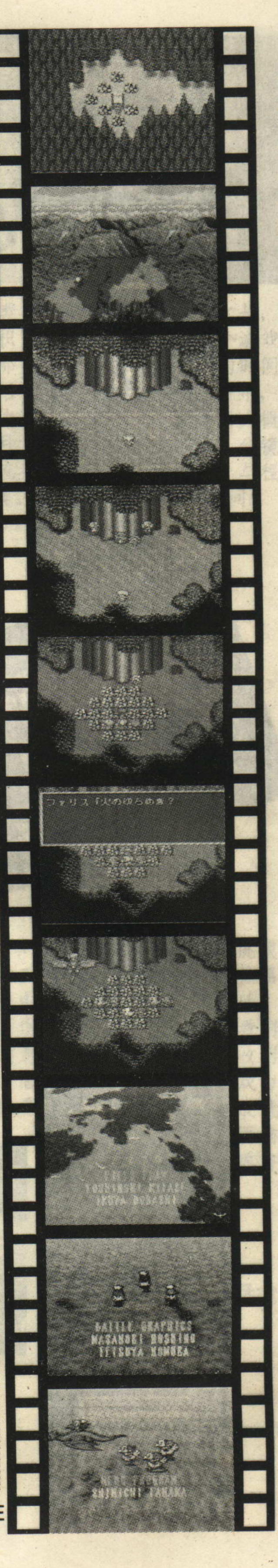
[小评]如涛似画般的结尾竟是如此令人悠然神往，FINAL FANTASY—最终幻想，幻想的终极是否就是真实的呢？那种感觉像象是一场梦，又像是真的度过了一生！

FFV实在已是老游戏了，我把她的结尾介绍给大家欣赏只不过是出于对她的怀念。

我真的曾被她所深深打动，尤其是那百鸟飞空、花开遍地的一刹那，至今还深印在我的脑海中！

现在，当我面对着次世代那简直可以乱真的CG画面，体验着灵动得似乎可以随心所欲的操作感时，心中却颇不是滋味。如今的游戏是什么？不过是高科技的底装下包裹着的一具具没有血肉的躯壳，那令人目眩神迷的外表掩盖的却是其哗众取宠的本质。我不知明天的游戏会向何处发展，难道FFV所给我的那种感动就真的只有在记忆中寻觅了吗？

文／长戈



編者后記

这是一篇激情洋溢的文章，虽然有的观点略嫌偏激，但作者的一片赤子之心却着实令人感动。

这是一个不需要数据罗列或性能比较的栏目，它所注重的是感情的投入。每位玩友心目中都会有自己所最为钟爱的游戏情节，把它写下来吧。不论出自任何机种，不论采用任何文体，只要是你的真情实感就足够了！或许，有一天你会在本栏目中找到一位与你有着共同喜好的玩友，他的肺腑之言也正是出自你的心弦，那种深有会心的快乐将是无与伦比的！但愿我们能通过这个栏目成为最真诚的朋友。

责任编辑／BLUE



厂商传真

史克威尔加入PS

文／FOX

说起厂商史克威尔，不禁会让人想起太空战士、浪漫传说、圣剑传说等RPG名作。

可以说一谈起RPG就绝不会缺少史克威尔。史克威尔对任天堂公司来讲是相当重要的，史克威尔也在任天堂16位机上表现不错，为什么会加入索尼公司呢？

史克威尔公司前身是1983年成立的电器工事会社电器社之软体制作部门。由于受到当时任天堂FC游戏的影响和NSX个人电脑上进行软体的对应。1985 年该会社与任天堂公司签订软体开发的协议。第二年电友社才正式独立为史克威尔公司。开始专职为任天堂所属游戏硬体的软件制作。

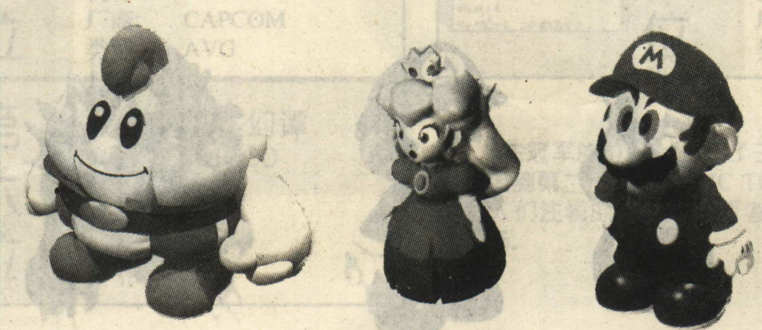
史克威尔公司现任社长是水野哲夫，现有人数为二百六十四名，资本额为日币44亿9700万，1994年3月结算经常利益为60亿日元。1996年春史克威尔宣布加入SONY 的PLAY STATION。

史克威尔加盟索尼，也证明一个事实，就是商海中没有绝对的朋友与敌人。想当初PC-E最风光的时期，PC-E的支柱哈德森与世嘉公司的关系就闹得沸沸扬扬。两家公司每天都在游戏的各种媒体上进行较量，哈德森经常嘲笑世嘉16位主机的机能在色数与执行速度方面都很差，而世嘉公司也批评PC-E的音源和卷轴的落后。而现如今哈德森好似已忘掉以前的不愉快，专心为SATURN开发名作“天外魔境”与“爆炸人”。这点真是让人琢磨不透。



在任天堂FC时代，任天堂公司属下有四大天王，那就是哈德森、拿姆科、艾尼克斯和柯纳米。而现在的SFC呢？拿姆科目前是PLAY STATION的大红人，柯纳米为三种主机都要制作，可以说是为了利益无所不为了，哈德森公司是PC-FX的重要支柱，只有艾尼克斯仍然忠心耿耿，但最近除了DQVI外也没什么大作为了。为此任天堂公司孤注一掷，希望任天堂64位机能再创辉煌。同时将艾尼克斯与史克威尔也视为手中有利的赌注，万没想到史克尔威竟会转会去了索尼公司。这无疑对任天堂公司来说是一大损失。

在电玩商场上，史克威尔公司在RPG、SLG领域上正是其它软体公司所追求的。在1995年次世代机风靡一时，可史克威尔仍然为任天堂效力，同时也制作出不少可与次世代相颉颃的杰







作。但是在1996年史克威尔又怎么转投SONY呢？

其中原因众说纷纭。有人说史克威尔公司制作群是由新生代组成的公司，年轻人的意识受不了任天堂公司长期来一层又一层苛刻的软体开发条约的束缚。同时也对32位机CD-ROM硬体市场颇为看好，更想朝多方面的硬体对应、软体突破，因此才会脱离任天堂公司。这种说法固然有一定的道理，任天堂公司所制定的软体开发契约虽然挺刁难人，可是对史克威尔可是格外的优待，有许多软体厂商想得到SFC最新的CG开发技术，而现阶段也仅有史克威尔与艾尼克斯获得授权。而且任天堂也推出了64位新硬体，其市场条件会比次世代主机差吗？

还有人说史克威尔公司的社长经营股票不善，亏了大把钞票，而SONY雪中送炭在资金方面鼎力相助，当然条件是史克威尔加入PLAY STATION软体开发行列。如果是这样，史克威尔大可在任天堂SFC上多推出几款优质作品，来平衡所亏损的部分，或者直接向任天堂公司求援也是可以的呀，又怎会和SONY扯上关系？另外一种传言是，史克威尔在开发NINTENDO64所对应的游戏时，发现任天堂64位主机的机能不如发售中的32位次世代机，因此选择SONY公司。任天堂64位的硬体特性又怎么敌不过SONY和土星呢？



史克威尔副社长坂口博信1962年出生，在1982年3月进入史克威尔公司，他是太空战士系列的创作者。对于加入PLAY STATION，他说："史克威尔加入PLAY STATION已经确定，第一款对应游戏是SFC上的游戏标题续作'太空战士VII'，年末PLAY STATION现阶段日本国内普及台数为200余万台，加上史克威尔的软体票房保证，年内达到500万台市场占有数应该是没问题的。太空战士系列前6部一共卖了一千多万套，因此史克威尔公司自我估算的第七集卖出400万片不是不可能实现的。太空战士的魅力融合PLAY STATION的机能令人期待。"

太空战士的世界观与登场人物的设定，最低的硬体对应条件是必须能容纳长时间的影象与良好的音响效果，当然在游戏情节的对白也要求大容量的承载。上述的要求对SFC来说表现还是达到预期效果，如果由32位的CD-ROM 硬体来表现将会更为淋漓尽致，而且庞大的讯息资料完全实现，CD-ROM才是最佳道具。PLAY STATION的CPU处理能力强，高速资料传送，多彩的影音机能，当然十分适合太空战士的创作环境。

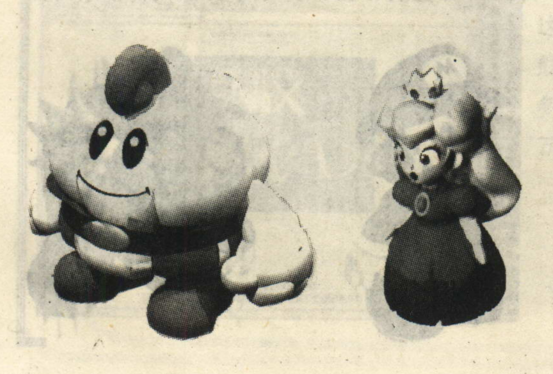
目前史克威尔公司正忙碌于PLAY STATION的太空战士VII的制作，同时也打算移植"浪漫沙加"、"圣剑传说"、"超时空之轮"等力作，至于会不会像NAMCO公司一样推出史克威尔在任天堂硬体上的游戏合集，该公司也正在研究中。

当提及史克威尔会不会继续在SFC上开发软件，以及是否加入SEGASATURN和任天堂64的软体制作，史克威尔公司说明，在超任上已经推出了"超级玛莉RPG"、"宝物猎人G"等游戏，其它计划目前未定。至于是否加入土星和任天堂64，该公司正在研究两台主机的特性及市场销量，至于是否加入则闭口不提。

史克威尔加入SONY公司已成定局，太空战士系列仍会延续，所以不管史克威尔加入哪一个公司，它制作出的游戏还会不会像以前那样优秀？只有等"太空战士VII"发售时，才能解开这个谜。











排行榜TOP TEN 排行榜TOP TEN 排行榜TOP TEN

日本GAME熱作

8月2日发布



第一位 NIGHTS
机种: SS
厂商: SEGA
类型: ACT

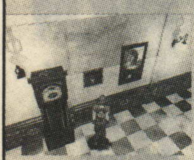
第二位 超级马里奥64(SUPER MARIO 64)
机种: 任64
厂商: 任天堂
类型: ACT



第三位 超级奥运会~亚特兰大
机种: PS
厂商: KONAMI
类型: SPG



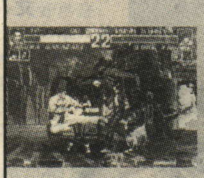
第四位 Total NBA'96
机种: PS
厂商: SCEI
类型: SPG



第五位 生化之危机(BIO HAZARD)
机种: PS
厂商: CAPCOM
类型: AVG



第六位 月花雾幻谭 TORICO
机种: SS
厂商: SEGA
类型: AVG



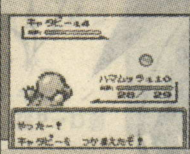
第七位 格斗之王'96
机种: PS
厂商: SNK
类型: ACT



第八位 NAMCO大全集3
机种: PS
厂商: NAMCO
类型: ETC



第九位 铁拳2(TAIKEN2)
机种: PS
厂商: NAMCO
类型: ACT



第十位 口袋妖怪(POCKET MONSTER)
机种: GB
厂商: 任天堂
类型: RPG

在冠军的位置上占据了三周的“马里奥64”，终于也退到第二位，而SONIC TEAM的劲作“NIGHTS”成为人们注视的焦点。这两者以外，PS再度占据了主要市场。

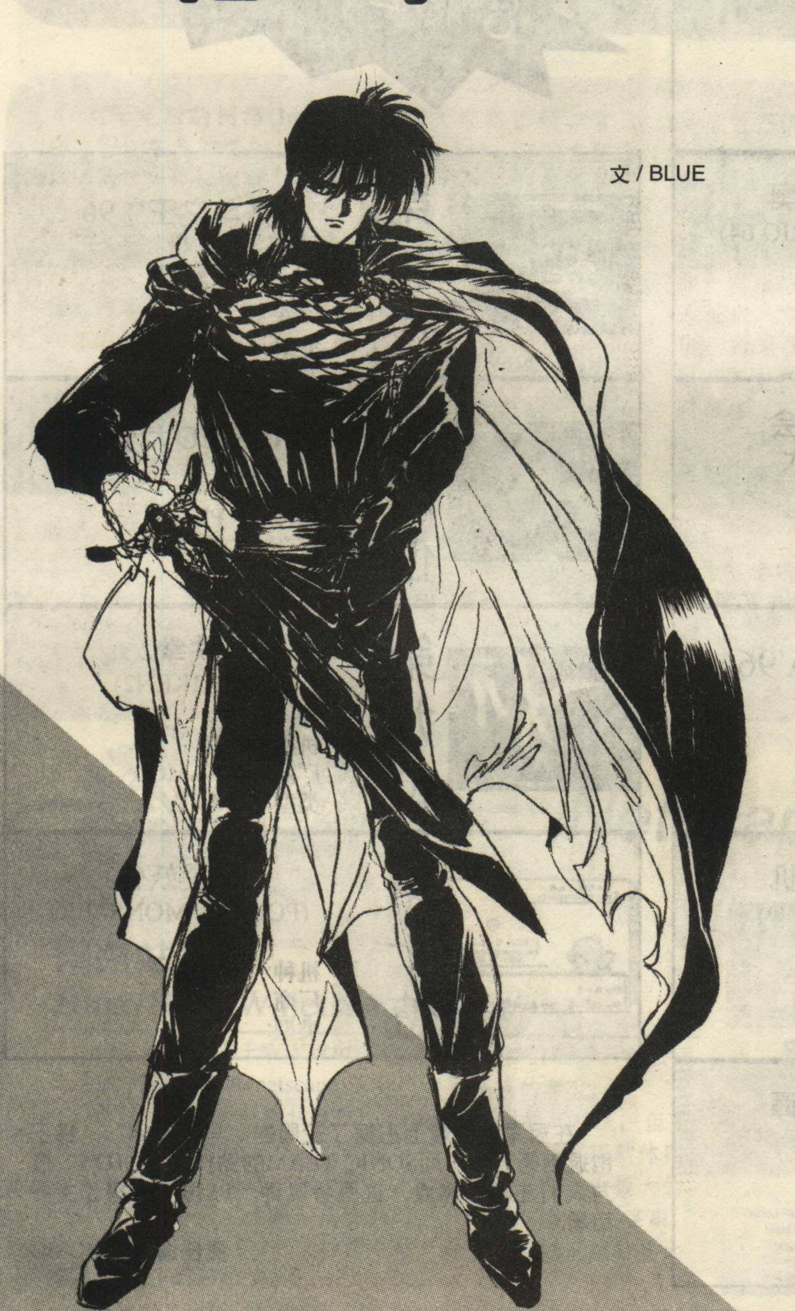
责任编辑: MOMO

王者之書

格斗 GAME 的世界

文 / BLUE

没有人能够否定格斗游戏所独具的魅力，尤其是在制作技术突飞猛进的今天，几乎每一款新作品的推出都会给人带来一份意外的惊喜！文无第一，武无第二，成为格斗游戏世界中的No.1，是每一个热衷此道的玩家所梦寐以求的。“王者之书”提供给玩家的不仅是对战的技巧，亦包括与格斗游戏有关的最新讯息！



創造不敗的神話

樹立王者的風範



天下縱橫篇

本篇侧重于技术分析，每期都将针对一款精典格斗游戏，对其中各人物临敌时的技巧及格斗迷们所最为钟爱的连续技作简明实用的介绍。首次奉献给大家的是：

惡魔獵人Ⅱ（SS版）

迪米特（デミトリ）



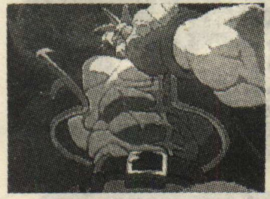
持有最基本、最平均的能力，这种角色在任何游戏中都普遍存在，妥善使用会成为得心应手的首选人物。基本上以下弱K→下中K→下强K为主要攻击，他在跳跃攻击后可以跟出一系列颇具杀伤力的连续技，但令人担心的是他的跳跃攻击一旦被对手防住，就会遭到对手沉重的反击，此时的关键是掌握好距离，利用快速的前冲和后冲，不失为一种好办法。值得一提的是他在使用ミッドナイトプレジャー将对手打倒后再接以追打技。这样可给对手造成相当大的伤害。其连续技为：

1.J弱K→J强K→立弱P→立弱K→立中P→立强P

2.J强P→下弱K→下中K→下强K

必殺技	カオスフレア	↓↘→+P
	バットスピン	↓↙←+K
	デモンクレイドル★	→↓↘+P
投げ技	ネガティブストーレン	(敵近)✚ボタン1回転+中Pか強P
EX必殺技	ミッドナイトプレジャー	↓→↘+Pふたつ以上同時押し
	デモンブラスト	↓→↘+Pふたつ以上同時押し

比克特尔（ビクトル）



由于移动速度相当的迟钝，因此对于单方向的连续攻击并不擅长，所以理论上都是必须依据对手的行动来做出相应的反击技。在中距离内相当活跃的是强P和下强K，这当然也是在预先算定会打中的位置击出，当被对手跳跃近身或不明对手意图时，最好也赶快使出下强P，不仅对空有效，而且也是地面通常投中有效的一招。ギガヘンマー一的攻击判定极为迅速，但由于惯性大，被防住后易遭反击。另一招一虽然迟缓，但威力颇大且破绽也小，因此以上两招应看准时机交互运用。其连续技为：

1.J强P→下弱K×2→下中K→下强K

2.立中P→下弱K→下中K→下强K

3.J强P→下弱K→ギガベスター

必殺技	ギガハンマー	←ため→+P
	ギガバスター	←ため→+K
	ジャイロクラッシュ	↓↙←+P
	ギガバーン★	↓↙←+K
投げ技	メガスパイク	(敵近)✚ボタン1回転+中Pか強P
EX必殺技	サンダーブレイク	↓ため↑+Pふたつ以上同時押し
	グレートゲルテンハイム	←↙↓↘→+Kふたつ以上同時押し後+P

加隆（ガロン）



拥有长距离的攻击技巧，必杀技的强力也是其特征之一。但是，他却缺乏可以应付所有状况的组合技，所以在使用时就要和1代一样，以ビーストキヤノン的不同组合为主体。另外，需掌握的抵消技组合是クライムレイザー与ビーストキヤノン的组合，还有，使用对空的ビーストキヤノン将对手打飞后，可以在空中变换方向继续以ビーストキヤノン追打。其连续技为：

1.下中K→クライムレイザー

2.J强P→下中K→ビーストキヤノン

3.ミラージユボデイー→J强P→D弱K→中K

4.下弱K→下中P→下中K→立强P

必殺技	クライムレイザー	↓↑+K
	ビーストキャノン(地上)	↓↘→+P(+✚ボタンとPで任意に方向が変化)
	ビーストキャノン(対空)★	→↓↘+P(+✚ボタンとPで任意に方向が変化)
	ビーストキャノン(空中)	(空中)↙→↘+P(+✚ボタンとPで任意に方向が変化)
	ミリオンフッカー	←↓↙+P
投げ技	ワイルドサーキュラー	(敵近)→↘↓↙←+中Kか強K
EX必殺技	ドラゴンキャノン	→↘↓↙←+Pふたつ以上同時押し
	ミラージュボディー	←↙↓↘→+Kふたつ以上同時押し

沙贝鲁（ザベル）



通常技也有很多奇袭效果，这让人联想起“街霸”中的瑜珈，只不过比较起来沙贝鲁的攻击判定要强许多。使用不同P、K键再配合以不同的方向键则攻击的方向和范围都会截然不同，代表就是→＋强P。另外，除ヘルダンク外的必杀技以及超必杀技都可与通常技抵消而产生组合攻击。其连续技为：

1.J强K→立弱P→➔弱K→下中K→➔强P

2.J强K→立弱K→立中P→立强P

3.J强K→下中K→デスハリケーン

4.スカルステイング→下中K→ビルスクリーム

必殺技	スカルスティング	↓↑+K
	ヘルズゲート	←↙↓↘→+K
	デスハリケーン★	↓↙←+K
投げ技	スカルパニッシュ	(敵近)→↘↓↙←+P
EX必殺技	イービルスクリーム	→→+Pふたつ以上同時押し
	デスボルテージ	→↘↓↙←+Kふたつ以上同時押し
	ヘルダンク	→↓↘+Pふたつ以上同時押し



莫莉卡（モリガン）

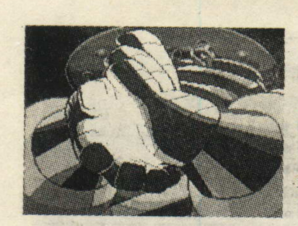


全部角色中招式配置及操作性最好的一位，通常技使用时也又快又有效。EX分身攻击时可产生加倍的攻击效果并不会将对手打飞。这时可使用不同的键面产生连续技（理论上可行）。另外，使用ダークネスイリュージョン时，如使出其他必杀技且与EX技相配合则可不断抵消而产生连续再连续的效果，最大可产生50—60连击。其连续技为:

1.立弱K→下中P→下中K→下强K
2.アストラルヴイジョン→チユーンコンポ
3.弱バルキリーターン→立弱P→立中P→立强K→ダーネスイリユージョン

必殺技	ソウルフィスト(地上)	↓↘→+P
	ソウルフィスト(空中)	(空中)↓↘→+P
	シャドウブレイド★	→↓↘+P
投げ技	ベクタードレイン	(敵近)→↘↓↙←+中Pか強P
EX必殺技	バルキリーターン	→↘↓↙←+K
	ダークネスイリュージョン	弱P+弱P+→+弱K+強P
	アストラルヴィジョン	弱P+弱P+→+中P+強P

阿那加利斯（アナカリス）



他的最大弱点是在于他没有办法来使用防御取消技，因此当对手进行猛攻时，就只能用坚守防御的姿势而已。因此在对战的时候必须全力避免接近战，所幸的是他的对空技还算是十分充实，所以当对手靠近就必须根据距离来使出相应的攻击，首选者自然是下中强K，防御后的反击可以由跳加↓K或扫腿来进行，跳近↓K 不仅使出速度快且蹲下防御不能，而扫腿可接出一系列连续技，总之千万不要给对手喘息之机。连续技为:

1.下弱K→下中K→下强K
2.立中K→立强P→立强K
3.下弱K→下中P→下中K→下强K
4.J➔K→立弱K→立中P→下强K

必殺技	棺の舞		同じ強さのＰＫ同時押し
	王家の裁き		(空中)↓↘→+P
	言霊返し	(吸い込む)	↓↙←+K
	言霊返し	(吐き出す)	↓↘→+K
	コブラブロー		←→+P
投げ技	ミイラドロップ		↓↘→+P
EX必殺技	ファラオマジック		中K+弱P+↓+弱K+中P
	奈落の穴		←↙↓↘→+Kふたつ以上同時押し
	ファラオスプリット		弱P+弱P+↓+中K+強K

菲莉西亚（フユリシア）



和狼人同属兽族角色，而且同样以动作迅速为最大特征，由于通常技的持续较久，而且必杀技的攻击判定也非常强，因此只要能打出适当的连击，就可以给予对手相当大的伤害。战斗时最好要活用快速的行动并可以自由调整距离来攻击，远程时最好采用回旋系的必杀技，中程用强踢及サンドスプラッシユ来阻止对手的的以击，而近身时就是连续技发挥威力的时候了。不过为了不使对手了解自己的动向，因此必须常常使用强力的必杀技来猛攻，或当起身时用EX技来迷惑对手防御方向才是上策。

连续技为:

1.立弱K→デルタキツク
2.J强P→下弱K→サンドスプラッシユ
3.J强P→立弱K→立中P→立中K→立强K

必殺技	ローリングバックラー	↓↘→+P(+Pで技が変化)
	ローリングスクラッチ	↓↙←+P(+P連打で技が変化)
	デルタキック	←↓↙+K
	サンドスプラッシュ★	↓↘→+K
投げ技	ヘルキャット	(敵近)→↘↓↙←+中Kか強K
EX必殺技	ダンシングフラッシュ	→↓↘+Pふたつ以上同時押し
	プリーズヘルプミー	←↙↓↘→+Kふたつ以上同時押し

泪泪（レイレイ）



铃铃总体攻击力低，招式上的优点也并不明显，可以说是本作中最弱的角色。另外与其他角色不同处是即使用↓+重K亦无法将对手打倒，所以在连续技最后要用↓+重P来结束。但此时若被对手防住就会遭到严重反击，若换为立重P使攻击后能弹开一定距离也是有效的办法之一。

连续技为:

1.下弱K→下强P
2.下弱P→下中P→下中K→下强P

必殺技	暗器砲	↓↘→+P
	旋風舞	→↓↘+P
	返響器★	↓↙←+P
投げ技	放天撃	(敵近)→↘↓↙←+P
EX必殺技	地雷刀	←↙↓↘→+Kふたつ以上同時押し
	天雷破	弱K+強K+中P+中P+↑

沙斯卡奇（サスカツチ）



动作颇为迟缓，而且通常技方面亦没有什么持续性，除此之外能安心发射的必杀技也相当缺乏，因此当他和强力猛攻型的对手战斗之时，就必须集中在冲刺攻击这个方面，一边发出弱攻击一边使用冲刺攻击可以同时封住对手的动作并慢慢接近。用此方式接近对手之后，可以使出强K来迷惑对手的防御方向，而低点打击中了的话，就可以接着使用连续技。战斗中如连续技被地手途中防住，则可跳跃使用强K，再次使出冲刺攻击，或是使用ビッグブランチ的吸入战术都很有效。总而言之就是要以纠缠的方式来攻击对手，一有破绽就立即抢攻。

连续技为:

1.下中K→ビッグスノー
2.强K→立中P→ビッグタワーズ
3.下弱K→下中P→下中K→下强K

必殺技	ビッグスノー	↓↘→+P
	ビッグタワーズ	↓↓+P
	ビッグサイクロン	↓↙←+K
	ビッグタイフーン★	→↓↘+K
投げ技	ビッグブランチ	(敵近)→↘↓↙←+中Pか強P
	ビッグスイング	(敵近)✚ボタン1回転+中Kか強K
EX必殺技	ビッグフリーザー	←↙↓↘→+Pふたつ以上同時押し
	ビッグアイスバーン	←↙↓↘→+Kふたつ以上同時押し

毗沙门（ビシヤモン）



他的攻击是以冲刺作为全部的基点。首先是从远距离就可以对空的冲刺中P，来完全封住对手的跳跃近身。仅可能和对手接近之后再使出连续技打击对手，所有的弱技都可以取消之后再混合使用拨刃及居合斩，这样不仅可以封住对手的行动，亦能给试图反击的对手以重创。而且如果对手是采取坚守的势态，此时更是我方在冲刺攻击之后，再追加鬼首捻以及切合御免等等必杀技来强行削减对手体力的好机会。

攻击十分强劲的毗沙门，对于敌方的近身攻击却意外的弱，对空技贫乏恐怕是一大原因。

连续技为：

1.立弱K→鬼首捻

2.立弱K→拨刃→返刃→鬼炎斩

3.J强K→下中P→ES居合斩

4.前立弱K→下弱K→下中P→下强K

必殺技	居合い斬り	←ため→+PかK
	撥ね刀	←↙↓↘→+P
	返し刀	(撥ね刀ヒット中に)←+P
	辻疾風	(撥ね刀ヒット中に)↓↘→+P
	骸封じ	(空中)↓↙→+P
	鬼炎斬★	(リバーサル時)→↓↘+P
投げ技	切り捨て御免	(敵近)✚ボタン1回転+P
EX必殺技	鬼首捻り	→↘↓↙←+Pふたつ以上同時押し
	連ね斬り	←↙↓↘→+Kふたつ以上同時押し

欧鲁巴斯（オルバス）

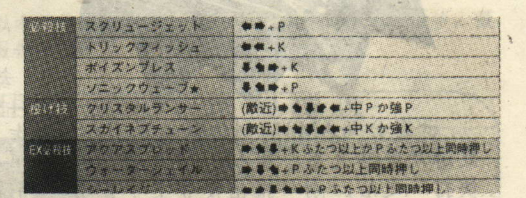


普通技范围广大，组合攻击也颇有效。跃过对手的飞行道具后再冲刺过去，这时使用可令对手在一定时间内麻痹的音波或毒雾再施以重击，攻击与反击的一体化是他的特点。使用音波后可用ウォータージユイル 来辅助攻击，并且这时可加上前冲攻击的组合，这种组合方式是必胜的。另外如在立中P后再使用其他必杀技也是很可靠的。

连续技为：

1.立中P→スクリユージユツト

2.冲中P×2→立弱P→立弱K→立中P×2→立中K→立强K



必殺技	スクリュージェット	←→+P
	トリックフィッシュ	→←+K
	ポイズンブレス	↓↘→+K
	ソニックウェーブ★	↓↘→+P
投げ技	クリスタルランサー	(敵近)→↘↓↙←+中Pか強P
	スカイネプチューン	(敵近)→↘↓↙←+中Kか強K
EX必殺技	アクアスプレッド	→↘↓+Kふたつ以上かPふたつ以上同時押し
	ウォータージェイル	→↓↘+Pふたつ以上同時押し
	シーレイジ	←↙↓↘→+Pふたつ以上同時押し

多诺文（ドノヴァン）



以キルシ ユレッド来当做攻击的主力，而使用时最困难的地方，是在于当剑往地面上刺去的时候，完全无法再接以任何必杀技。不过由于这把剑常常可以使对手不知道该往何处防御，因此当起身的时候来重叠使用，或是绕到其背后再把剑投掷出去，造成前后方而来的剑和体术的双重攻击，这些特殊的战法都会十分有效。主要使用的通常技为足技，快速冲刺中的K以及下强K，都是接近战的有效武器。必杀技中以雷霆剑最为有效。

连续技为：

1.J强K→立中K→イフリートリード

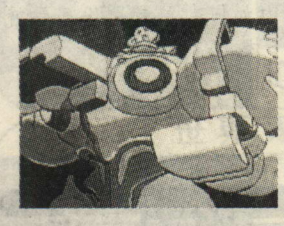
2.J弱P→下中P→下中K→下强K

3.J强K→立弱K→下中K→下强K

4.キルシユレツ→前立强K→チユーリコリボ

必殺技	キルシュレット	(刀を放す)	同じ強さのPK同時押し
	キルシュレット	(刀を引き戻す)	同じ強さのPK同時押し
	ソードエレメンタルイフリートソード★		→↓↘+P
	ソードエレメンタルブリザードソード		←↙↓↘→+P
	ソードエレメンタルライトニングソード		←↓↙+P
投げ技	ソードグラップル		(敵近)→↘↓↙←+P
EX必殺技	プレスオブデス		←↙↓↘→+K
	チェンジイモータル		中P+弱P+←+弱K+中K

弗伯斯（フォボス）



其战法大致可分为两类。第一是乱发飞行道具，等待时机对空攻击的战术，或是跳近对手时使用强P，再接以连续技攻击的战法。前者是以弱的プラズマビーム作为起点， 对于可以跳跃近身的对手，则使用空中防御不能的地上技（下强K或中P)来将之击落。 而对使用蹲下防守的对手，使用击出速度极快的J中K袭击是个不错的方法。后者是一面使用J中K并一面接近，之后再击出可以狙击对手的跳近强P攻击，如果远招击中则可接出一通连续技。

连续技为：

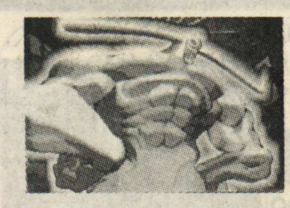
1.下强P→下中P→下中K→下强P

2.J中P→下弱P→下中K→下强K

3.立中P→立中K→立强K

必殺技	プラズマビーム	↓↘→+P
	マイトランチャー	↓↘→+K
	ジェノサイドバルカン	←↓↙+P
	リフレクトウォール★	(ガードキャンセル時)→↓↘+P
投げ技	サーキットスクラッパー	(敵近)→↘↓↙←+中Pか強P
EX必殺技	コンフュージョナー	→↓↘+Kふたつ同時押し
	ファイナルガーディアン	→↘↓↙←+Kふたつ同時押し

派隆（パイロン）



和弗伯斯同样对待对手也可以。首先在远距离时发射リルスマツシセー，这时根据弱中强的不同，放出的位置也会不同，可以用来阻止对手的跳跃近身。而如果真的被对手跳近的话，就使用下强P来迎击。当在中距离被接近的时候，先防住地上技， 之后的反击则通过空中リルスマツシセ一来进行。而リディアツクファイア当成移动手段来使用，停在对手眼前的话，就立刻使出投技来攻击，由于就算被防住破绽也会很小，因此接下来也可以使出连续技追打，而连续技最后使出破绽依然极小的配合方向键的强P，就可在对手反击之前， 再次使出新的连续技来攻击。

其连续技为：

1.下弱P→下弱K→下中K→下强K

2.↓弱P→↓强P→下弱K→下中K→→强P

3.下弱K→→立P→下中K→→立强P→下强K↓

4.J强P→立中P→リディアツクファイア

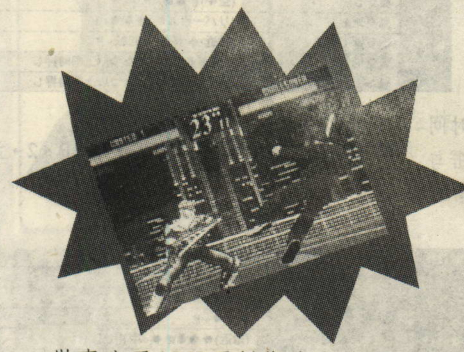
必殺技	ソルスマッシャー(地上)	↓↘→+P
	ソルスマッシャー(空中)	(空中)↓↙→+P
	ゾディアックファイア★	→↓↘+P
	オービターブレイズ	(空中)↓↙→+K
	ギャラクシートリップ	←↓↙+PかK
投げ技	プラネットバーニング	(敵近)→↘↓↙←+中Pか強P
EX必殺技	コスモディスラプション	←↙↓↘→+Pふたつ以上同時押し

注：中J＝跳跃，D＝冲刺，立＝站立下＝蹲下，P＝拳，K＝腿

人間亂舞篇

本篇的目的是让玩家了解当今各大机种格斗游戏方面的动态，所介绍的游戏自然均是最近或即将推出的原创佳作。

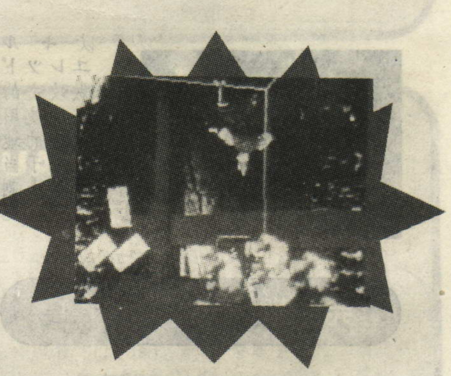
ARC



東京番外地

世嘉公司AM3研制作的这款3D对战游戏继其兄弟小组AM2研的“毒蛇快打”之后，刚一推出便登上了日本街机排行榜的首位。比起“毒蛇快打”，本作的操作及画面的细腻程度其实并没有太大的提高，但在系统上却有着几项独特的设定。其一是“攻击取消技”，说白了就是可使用假动作。那些动作幅度大的必杀技可以只摆个姿势，对手如果中计便可趁机给予痛击；其二是“潜行”，即在对手攻击的同时，矮身躲过并一口气拉近距离，在对手身边起身施以杀手，但条件是一定要看清对手的招数，否则很容易被对手用下段攻击“痛扁”；其三是角色可以跃上场地四周的围栏，这样既可躲避对手的攻击又可寻隙反击；其四，也是最令人惊异的一点，即“挑衅”是有杀伤力的，如使用得当，竟可以“挑衅”来结束战斗。真的可以这样吗？

超能力大戰



TAITO的这款3D格斗游戏多多少少给人们带来了一些清新的感觉。与以往不同的是，因为是进行全方位360°的格斗，所以必杀技的指令输入是不分人物的左右位置的，这样就给玩家提供了相当的方便。每个角色的超能力在使完后，只要按住一个攻击键就能加满。此外，本和中崭新的冲刺系统亦给游戏增添了更多的刺激和变化，除了可作直线移动外，还可迂回到对手背后攻击。防护罩的设计也颇可人，它除了不怕敌人的背后偷袭外，亦可防住包括必杀技在内的任何攻击，只不过会扣去些超能力。本作的攻击分为强弱两种，而且有远近之分。当对手靠墙时，如果使用必杀技是可将其打入到墙内的，并且还可追加一记攻击。且不论杀伤力如何，单就这份屈辱就够对手受的！

PLAY STATION



幻影斗技

这是BANPRESTO公司在PS主机上推出的原创3D格斗游戏，预计于今年9月发卖。八位主角的设计没什么新意，在其他类似游戏中都可以找到他们的原型。不过从公布的画面看，人物的肌肉和衣纹都颇具质感，背景也很华丽，现代气息浓郁。富于新意的是人物在对战获胜后可用奖金来购买新的必杀技，这样便可越战越强。

MEGATUDO 2096



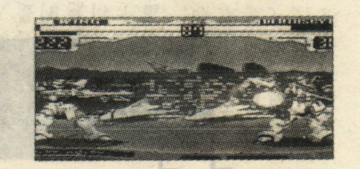
厂商亦为BANPRESTO，9月间发卖。主角皆为机器人，这令人联想起世嘉公司的“电脑战机”。这种3D格斗游戏应着重刻画迅疾的速度、耀眼的火光及纷飞的碎片，流畅的操作手感当然更不能缺少。既然是机器人题材，为什么BANPRESTO不推出以“机动战士高达”为主角的对战游戏呢？真是令人期待呀！

SEGA SATURN

SATURN版的优秀对战游戏虽多，但几乎全都是移植，而本篇着眼于评介原创佳作，所以在此不作赘述。

SUPER FAMICOM

新機動戰記W高達



推出已有一段时间，但却很少有人注意。本作由BANPRESTO制作，改编自同名卡通片。各个角色既有枪炮技又有拳脚技，操作简便且手感流畅，但难度设定略低。

梦幻成真篇

顾名思义，本篇是讲移植作品，因为本篇中提到的游戏或在“人间乱舞篇”对其原作有过介绍，又或其他杂志已对其作出较详尽的评介，所以本篇将力求简洁，同时会增大信息量，将最快、最新的移植动态报告各位玩家。

电脑战机

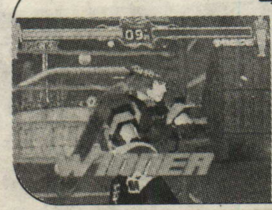


厂商：SEGA 对应机种：SEGA SATURN
发售日：未定

开发状况 ?%

简评：超人气的大作，畅快淋漓的感觉令玩过的人久久难忘。今次号称要完全移植，具体情况如何至今也未见到SATURN版的画面。

毒蛇快打



厂商：SEGA 对应机种：SATURN
发售日：1996年8月30日

开发状况 90%

简评：为弥补“VRⅡ”并不成功的移植，此次AM2研倾尽了全力，但从目前掌握的SATURN版的画面看，却比街机差不少。

VR小子



厂商：SEGA对应机种：SATURN
发售日：1996年7月26日

开发状况 100%

简评：现在已然上市，若想通关并不需太高的技巧，但却绝对可以从中得到快乐。片头及结尾的滑稽场面值得称道。

世界英雄完美版



厂商：ADK 对应机种：SATURN
发售日：1996年8月9日

开发状况 100%

简评：据称移植度达到95%，ADK的格斗游戏招式极尽华丽之能事，本作也不例外。SATURN在画面上应绝无问题，但手感……

REAL BOUT 饿狼传说



厂商：SNK 对应机种：SATURN
发售日：1996年8月23日

开发状况 90%

简评：鉴于“饿狼3”移植的惨败，本作加用了新RAM卡，估计会是继“格斗之定’95”后又一成功之作。

REAL BOUT 饿狼传说



厂商：SNK 对应机种：PLAY STATION
发售日：未定

开发状况 ?%

简评：因PS的手柄不适于玩对战游戏，加之SNK设计的必杀技指令又颇繁复，所以想必又会有“一键必杀”的设定。

侍魂：斩红郎无双剑



厂商：SNK 对应机种：PLAY STATION
发售日：1996年8月30日

开发状况 80%

简评：街机上颇受欢迎的作品，但移植后为减少读盘时间和照顾手感，不知会将哪些部分CUT掉。

街头霸王ZERO2



厂商：CAPCOM 对应机种：PLAYSTATION
发售日：1996年8月9日

开发状况 95%

简评：又是在PS上抢先推出，从资料上看移植度颇高，绝对是值得保留的作品。

街头霸王ZERO2



厂商：CAPCOM 对应机种：SFC
发售日:1996年9月下旬

开发状况 70%

简评：这次的移植出乎意料。超必杀只带有一个幻影。另外因卡带加用了新技术，所以可能无法COPY到磁碟上。

街头霸王ZERO2



厂商：CAPCOM 对应机种：SATURN
发售日:1996年9月下旬

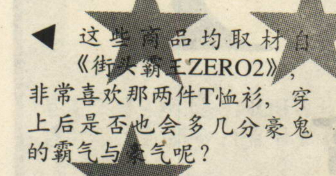
开发状况 90%

简评：这次的移植出乎意料。超必杀只带有一个幻影。另外因卡带加用了新技术，所以可能无法COPY到磁碟上。

闲情雅趣篇

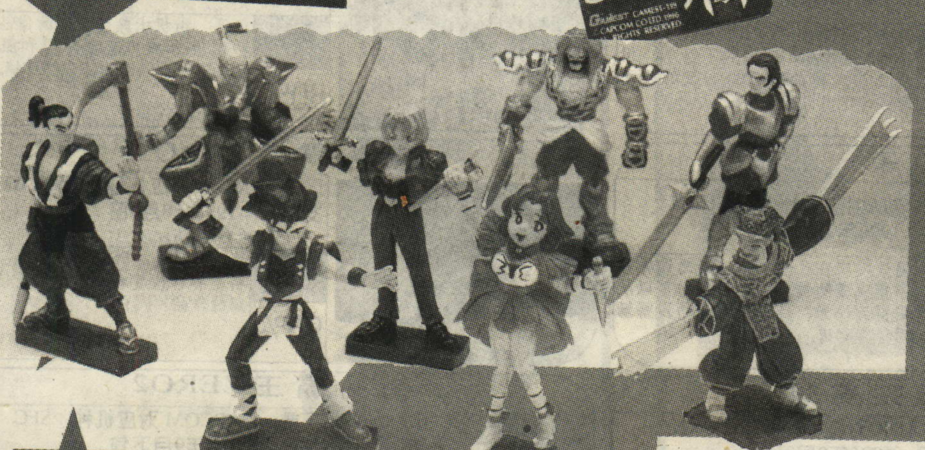
本篇是为了消弥前三篇的杀气，把与格斗游戏有关的周边商品介绍给玩家，以博一笑。

◀ 这些商品均取材自《街头霸王ZERO2》，非常喜欢那两件T恤衫，穿上后是否也会多几分豪鬼的霸气与豪气呢？

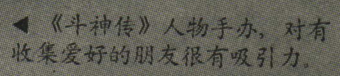


豪鬼Tシャツ

STREETFIGHTER ZERO2 GAMEST VIDEO VOL.25



◀《斗神传》人物手办，对有收集爱好的朋友很有吸引力。



▼《VR战士2》的CG画集，再收集全套可绝非易事。

◀ 人气格斗游戏《REAL BOUT饿狼传说》和《斩红郎无双剑》的画集，每幅画均出自大师之手。

VIRTUA FIGHTER 2






Vol.1 Sarah Dancing Shadow
Vol.2 Jacky Believe In Love
Vol.3 Akira
Vol.4 Pai oh, My Shinin' Star






Vol.5 Wolf
Vol.6 Lau
Vol.7 Shun
Vol.8 Lion



机种：PS
类型：S · RPG
厂商：史克威尔
媒体：CD-ROM

太空战士＋皇家骑士团＝太空骑士团？！

FINAL FANTASY TACTICS™

据业界人士透露："此次的FFT（简称）带有颇强的模拟性质，但因剧情和人物都来源于'FF'系列，所以玩家将本作视为'FF8'也无不可。"史克威尔以往的模拟游戏都略嫌简单，但现已有"皇家骑士团"的有关制作人员投效其麾下，这梦幻般的组合将会创造怎样的奇迹呢？

算术士，曾在「FFV」中出现的职业，还是首先在模拟游戏中登场。

战斗时的场景，地形效果极为重要。

男主角与女主角，英武強悍＋美丽柔弱。

哇，是召唤兽，迫力十足呀！

白魔导士，掌握圣属性及回复系的魔法。

男、女骑士，接近战的主力。

见习骑士，居然可以骑乘陆行鸟，那其他人也可以吗？

侍，身披古日本式的重铠，強劲的家火。

舞者，后方支援型的角色。

男、女黑魔导士，擅长各种攻击魔法。

那不朽的名作又回来了！

FINAL FANTASY VII 太空战士VII

机种：PLAY STATION　类型：RPG　厂商：史克威尔　媒体：CD-ROM



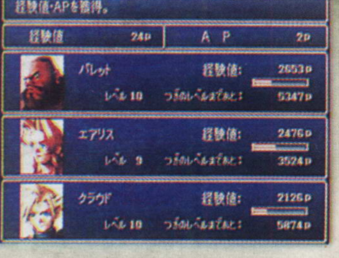
游戏中的四位主人公各具特色，想必都有着不同凡响的经历。

自从公布以来，就一直高居最期待游戏的榜首。"FF VII"的魅力现在用语言去形容已显得多余，因为她是值得玩家用心去细细体味的。好好期待吧，期待12月的到来，期待"FF VII"正式发售的那一天。亦真亦幻的故事情节，以及惊世骇俗的视听效果，必将使那天成为所有电玩迷的节日。



壮观的魔晃炉，等待主角的将是什么呢？

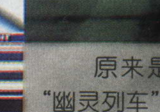
在街市中行走的画面，所有景物都一目了然。

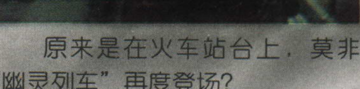


首次公布的状态画面，深蓝的底色一如往昔。



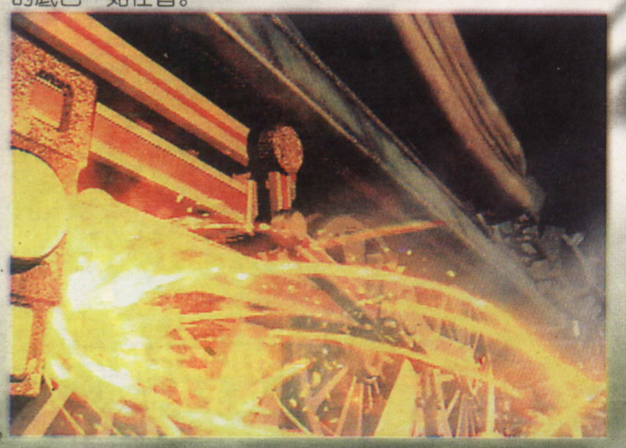
女主角使用的雷系初级魔法。





著名的召唤兽出现了，带有水之属性的巨龙将扫尽一切邪恶

原来是在火车站台上，莫非"幽灵列车"再度登场？



这是车轮下飞散出的火花，光影效果可谓绝佳。



主角使用的剑技「凶切」，但见光华四射，剑气冲霄。

FF7在PS上的精彩出演！

机种：PS　　厂商：史克威尔
类型：RPG　　媒体：CD-ROM



这是史克威尔公司将于97年春推出的RPG巨作的第2弹。既是在意料之中，又不免有些喜出望外。以往“SaGa”系列所独有的队形效果及“悟得技”设定在本作中依然健在，而且变得更加丰富。术、技与队形的变化共计有300余种，那逼人的迫力将再次震撼每个玩家的心灵。其实，“SaGa”系列的成功处莫过于其波澜壮阔的史诗般的大手笔，这次，她将以最富传奇色彩的“开拓”为主线，让玩家去发现一个个未知的世界，用自己的双手开创出一番新天地。



颇有些史前的味道，云封雾锁中隐藏着什么呢？

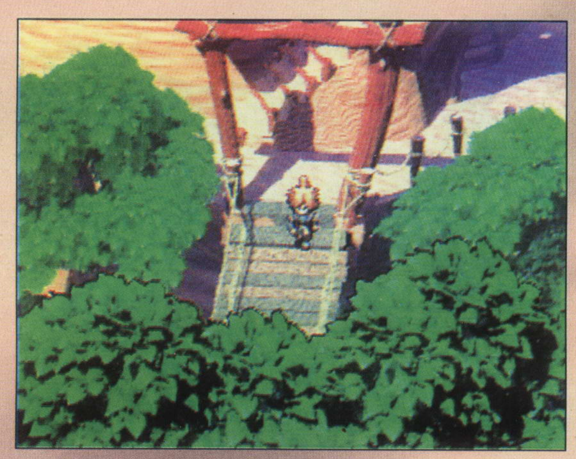


本作的男女主角，巧的是男主角也叫BLUE。（与笔者同名呀！）



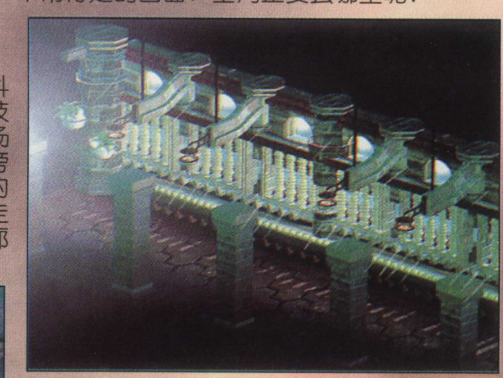
T260-G和Coon是在游戏中新登场的同伴。

灵光一闪，到底领悟了哪招必杀技呢？



平常行走的画面，主角正要去哪里呢？

是土系魔法吧？立体的效果令迫力倍增！



斗技场旁的走廊，独特的建筑风格当是出自大师之手。



鬼气森森的城堡，像是出现在时空的狭隙中。





光芒四射，窗小无处藏身。

浪漫动人的传说永远继续！

机种：PS
类型：ACT
厂商：史克威尔
媒体：CD-ROM

武士道之刃

BUSHIDO BLADE

男主角风闸，年方28岁，正是武功登峰造极的年纪。

在日本北方某地的山中，有一所名为“鸣镜馆”的道场，这里是已有500余年历史的剑术“鸣镜心当流”的发源地，但同时也隐藏着一个名叫“阴”的暗杀组织。这两者之间究竟有怎样的联系呢？“阴”的幕后组织者又是何人呢？

以上就是史克威尔最新制作的古装剑侠格斗游戏“BUSHIDO BLADE”的故事背景。刀光闪烁，剑气纵横，在你来我往的拼杀中始终贯穿着“鸣镜馆”与“阴”之间错综复杂的矛盾冲突。爽快淋漓的手感及丰满细腻的情节，大概也只有史克威尔才能将两者结合得如此完美。

战斗时如受了伤，人物再出现时就会包扎着绷带，真实的设定令人称道！



气度娴雅，高手风范。

女主角御门，一身巫女的装束，是否会使用法术呢？

战斗时没有体力和时间的限制，那凭什么来决胜负呢？



布莱克，罗塔斯，金发碧眼的剑客，想必身兼中西武学之长。

持剑对视，胜负只在一招之间。



剑客行！

古典而超现实的迫近感！

96年东京玩具展大特写

责编：BLUE

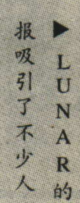
6月6日至6月9日，一年一度的玩具展在千叶的幕张展览馆开幕。从声势来讲，SEGA几乎取得了完全压倒性的胜利，这当然与任天堂公司和SONY公司均未参加有关，但就SEGA方面为本次展览所投入的人力、物力而言可谓煞费苦心。单是在海滨幕张车站便已经可看见一大堆LUNAR、NIGHTS字样的宣传纪念袋，未进会场就已经全是SEGA的天下了。



▲这主是展览现场，几家欢乐几家愁？！



▲人头攒动，煞是热闹。



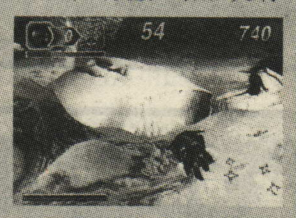


▶LUNAR的海报吸引了不少人。

SEGA《NIGHTS》

毋庸多言，以往超青鼠SONIC是SEGA的代名词，而如今梦精灵NIGHTS则成了SEGA 的新象征。在本故事的设定中，NIGHTS 和另一个与他外表相似的家伙REALA同样是属于梦世界的第一级梦精灵，但REALA性格残暴，和善良的NGIHTS互相敌视，最后更将NIGHTS困在梦之隙缝中，但刚巧艾乐(ELLIOT)及嘉妮丝（CLARIS）亦来到了梦之世界，将NIGHTS救了出来，之后更与NIGHTS同化，在梦的世界中探险。





▲华丽的画面再配以流畅的操作，能与玛利奥64相媲美吗？

◀正久与邪恶的梦精灵。

SEGA《格斗之蛇》(FIGHTING VIPERS)

就SEGA数个移植街机的格斗作品来说，《格斗之蛇》是不少人关注的热点。有VR2的前车之鉴，所以大家都担心本作这样一个将MODEL2 功能几乎完全发挥的超劲GAME，移植到SATURN后会变得惨不忍睹！在本次展览中，《格斗之蛇》以50％的开发度出现，而且现场让人试玩，在感觉上的确没有街机版那般流畅，但招术上没有短缺，爆甲的效果亦保留了下来（这可是不可缺少的！），至于将对手击出场外的效果还是差了少许，希望日后会有所改善。



▲据称该游戏已用尽了MODEL-2的机能。



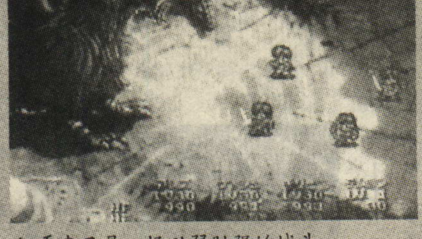
▲那种畅快淋漓的感觉若是真能100％移植，可真是SATURN玩家的莫大幸事。

SEGA《LUNAR》

LUNAR除了在SEGA的摊位内是宣传重点之一外，也是"角川书店"的最大销售重点。SATURN上一直未能推出具有号召力的RPG大作，面对年底PS版《太空战士VII》的严峻挑战，它在RPG方面所作的努力就分外引人注意。从本次展览中看到的动画片段及部分试玩情节来看，本作比MEGA-CD版有了质的飞跃。

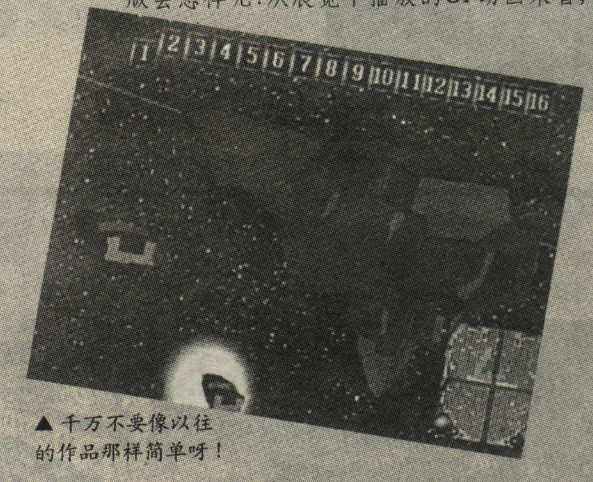


◀这就是主角亚雷斯。


▲看来又是一场以弱胜强的战斗。

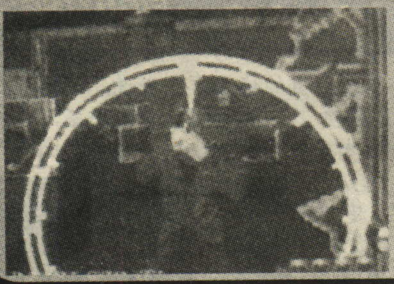
SEGA《銀河英雄傳說》

《银河英雄传说》的漫画作品笔者一直颇为喜爱，但根据它改编而成的游戏却总是不尽人意。今次推出的SS版会怎样呢?从展览中播放的OP动画来看，


▲千万不要像以往的作品那样简单呀！

其水准可谓颇高。而战斗方面采用了REAL TIME（真实时间制）来表现瞬息万变的宇宙大战，战斗画面以3D形式制作，魄力十足。常胜之天才VS不败之魔术师，这作品相信会在SS上制造出另一次热潮！

SEGA《VR 戰警 2》(VIRTUA COP 2)


◀虽是个出色的游戏。


▶但还称不上「经典」

"VR战警2"在今次的展览中终于公开让大家试玩，感觉上和上一集区别不大，只可以说是一个换了场景、贴图较美的游戏，但和原街机版相比就颇为不足了。

这大概是目前为止所有土星移植节目共存的缺憾，"把街机搬回家"的口号几时才能实现呢?

SEGA《超時空要塞 可有記起愛》

MACROSS

超时空要塞的电影版不知曾感动过多少动画迷，此次在SATURN上将会推出根据该电影版故事制作成的横向射击游戏。虽然展览中没有任何游戏中的正式画面，但仅那段交替播放的高素质CG动画及当年电影版片段的"可有记起爱"，已令人不禁心生向往。但愿不会又是个雷声大雨点小的作品……

NETWORKS

使用SATURN来接MODEM的系统自从去年公布将推出后便杳无音讯，但在这次展览中，却突然宣布该整个系统将会在7月27日正式推出面市，基本套装为14800日元。

当各位购入SS MODEM基本套装时，里面会包括了"SS专用MODEM"、一枚通询对战用的CD-ROM



光碟、一枚用来进入INTERNET所用的CD-ROM光碟、一枚可令你用控制器便足以操作的日本本土网络NIFTY-SERVE的CD-ROM光碟、一份教你如何在NIFTY-SERVE入会及送你最初1000日元通话费的套装，当然亦不会缺少一条用来连接SS及电话机的接线。除此之外，你还可购买一个磁碟机（3.5寸）及键盘来令使用INTERNET变得更方便，若要玩通信对战游戏的话，则要购买一枚MEDIA CARD来支付通信对战时的费用。





关于通信对战游戏方面，第一个作品会是由8月底开始可以使用的"VR战士混合版"，而《DAYTONA USA REMIX》、《世嘉拉力赛》及《WORLD SEASON BASEBALL》这三个作品亦会相继推出，这种乐趣大陆玩家是无缘体验了。

TAITO

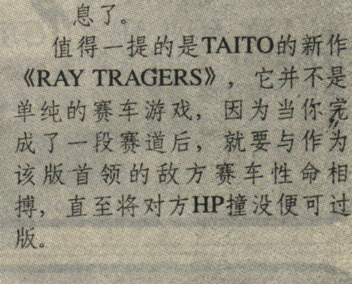
TAITO虽然也占据了不小的展位，但却没有什么新游戏。作为主力的仍是那部《超能力大战》，这款360°的全方向对战游戏以其崭新的设定和较流畅的操作感吸引了不少玩家。

在家用机方面，《忍者战士疾风+时空少女》是当



◀ 毕竟是十多年前的作品，水准不高。

年的LD GAME，但如今看来画面已属一般。《东京SHADOW》没有公布新画面，只有留意以后的消息了。



值得一提的是TAITO的新作《RAY TRAGERS》，它并不是单纯的赛车游戏，因为当你完成了一段赛道后，就要与作为该版首领的敌方赛车性命相搏，直至将对方HP撞没便可过版。

◀ 由宝生舞主演的"东京SHADOW"，值得期待！

MASIYA

相当简单，MASIYA参展的节目只有一个新作《梦幻模拟战3》，但已经相当足够。

这游戏OP动画制作之精美已足以令任何人为之目眩神迷，更何况还配有雄壮的BGM，再加上著名配音演员的配音，天哪，玩这

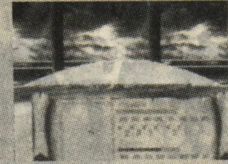




个游戏该是怎样一种享受呀！

本游戏预订于1996年9月11日面市。









BANDAI

因为BANDAI在玩具方面拥有极大的市场，所以占用的展位就相当的大，而其旗下的子公司（例如BANPRESTO、BANDAI VISIAL、ANGEL……）一律收纳在主场里面。

这里最引人注目的游戏是BANDAI制作的以高达为题材的《机动战士高达外传》，这次BANDAI采用了一种新的手法，以一年战争为背景舞台，创造出一个属于SATURN版专有的外传式故事。而且更是一个以全3话的方式分期推出，感觉上就像OVA一样。PS的《MEGATUDO 2096》在本次展览中终于有4名角色可以试用。感觉上操作还是比较顺手的。

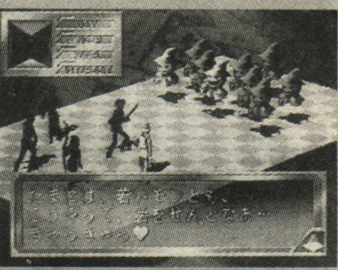


▲阿姆罗在本游戏中会有怎样的表现呢？

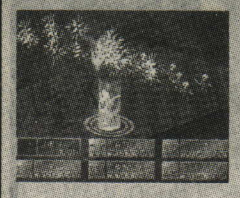
ATLUS

ATLUS虽然所占展位不大，但就受注目的程度及新作的数目来说则相当不俗。首当其冲的当然是著名RPG《女神转生》系列在PS上推出的最新作《女神异闻录》。其次是由高河写作人物设定的《今时今日的吸血鬼BLOODY BRIDE》，因属于音成型SLG，所以很有可能采用类似“心跳纪念”的系统来进行。山路赛车一向是ATLUS的著名赛车作品，这次会在PS上推出的《山路赛车MAX》，便是一个可对应NEGCON，对战线的新作，可选车种达20种之多，相信会受到赛车迷的欢迎吧……



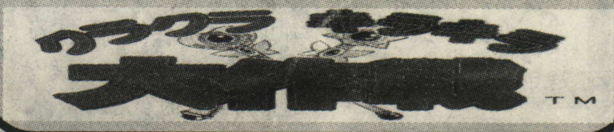


▲全新的战斗系统，看起来很舒服。



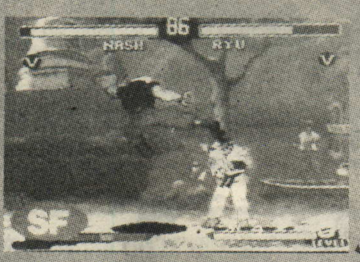
◀因为采用的俯视的视角，所以可表现出更华丽的效果。

《花小路大作战》是一款射击类的街机作品，主角花小路实际上就是《豪血寺2》中那位女主角，今次她与妹妹为拯救“梦幻世界”而展开冒险。



CAPCOM

CAPCOM方面最大的话题当然是街机版才推出不足半年便公布会移植到家用机上的《少年街霸2》了。这次的移植之所以引人注目，一方面是因其时间颇短，另一方面则是因为该游戏将会在当今的三大直流机种“PS”、“SS”、“SFC”上一齐亮相。除《少年街霸2》以外的游戏又如何呢？首先是SS版的《吞食天地II》，终于以80%的完成度出现；而《射气球全集SUPER PANG COLLECTION》是将CAPCOM在街机推出过的3集射气球辑录而成的作品，其他的还有《洛克人》、《谜之魔界村》、超任版《MARVEL SUPER HEROS》及《木偶奇遇记》等作品在会场中公开。











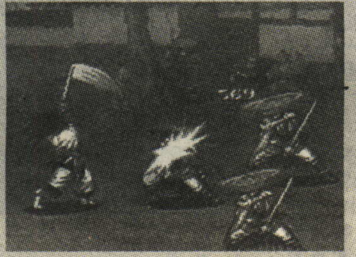


SNK

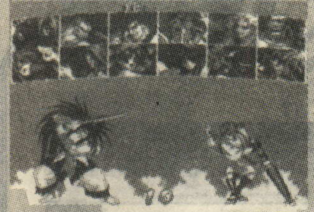
提起SNK，现在最敏感的问题莫过于《96格斗之王》的制作，因为展览中并未公布有关的资料，所以该作品的具体推出时间实属难言。此外，还有一款大家都非常关心的游戏，即RPG版的侍魂《直说侍魂武士道列传》。令人倍感兴奋的是该作将会移植到PS及SS之上。最令人担心的当属将在PS上推出的《侍魂Ⅲ斩红郎无双剑》，可能因为展出的是尚未开发完成的版本，不但不能自行操作，演示画面中的人物也只会面对面发呆，一到近身战便明显的有一种"慢"的感觉。不过，相信这些问题都会随着开发度的提高而得以改善……



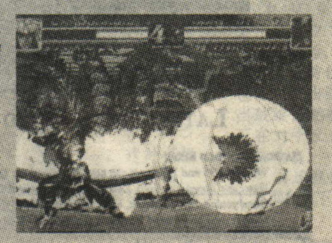
▶侍魂RPG中新增加的人物，很酷吧！



▶虽是RPG形式，但仍不失侍魂本色。



◀无数SONY玩家都在提心吊胆地注视着"斩红郎"每一步开发进度。



▼SNK的另一款格斗游戏"神凰拳"，给人感觉不俗。

NEC INTERCHANNEL

一看到这家公司的名字，很自然便会联想到"美少女游戏"，本次参展作品《诞生S》、《同级生》、《卒业S》也属其类。游戏本身虽非极为出色，但因NEC公司请来了大批美女担当宣传工作，赠物拍照，轻歌曼舞，其收效之巨再次证明了"美人计"的力量。



▶"美少女"依然很美，但千篇一律的画风已令人有点……

NAMCO

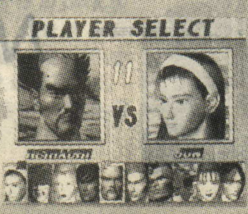
NAMCO在本次展览中并未有什么特别引人注目的作品，作为主力的仍是《铁拳Ⅱ》。此外，《NAMCO MUSEUM VOL.3》今集同样收录了6个怀旧游戏。《SMASH COURT》是一款网球游戏，玩法虽简单，但效果却紧张刺激。《WORLD STADIUM EX》是NAMCO首次推出的棒球游戏，因棒球在日本颇受欢迎，所以NAMCO的这款作品定会有不俗的成绩。



◀因为NAMCO全力支持SONY，所以人们对它的一举一动分外注意。



▲"铁拳"擂台赛尚可睾出。



◀好游戏就是好游戏，人们对它的热情始终不减。

东京玩具展历时四天，盛况空前。但热闹之余人们不禁会有这样的疑问：任天堂公司及SONY公司为何没有参展呢？是保留实力吗？还是另有别的策略呢？不清楚。但有一点是有目共睹的，那就是当今的游戏业界竞争之残酷激烈，已远非昔日之可比，生存与发展之路究竟要如何去走，相信每个厂商都会有自己缜密的计划。这对于玩家来说未尝不是一件好事，我们还是拭目以待吧！

了解游戲界最新動態的窗口

网络

对于电脑的网络(Internet),相信大家都已经非常熟知。不仅在各种媒介上都曾被大篇报道过，即使在朋友之间的谈天说地时也是一个重点。网络的应用越来越广泛，应用网络也越来越时髦。在前阵子的美国总统大选中，也曾选用网络来作为选举的宣传利器。由此可见，网络的应用已经像巨浪般涌进我们的生活之中。身为高技术的享用者一电玩族，岂能放弃这个了解游戏界最新动态的窗口呢？

在此，本刊向大家介绍一个较容易掌握的World Wide Web(以下简称WWW)，通过这来浏览一下TV-Game和PC-Game的厂商在网络上建立的网路站(Web Site)，了解厂商的最新讯息，或取出一些开发中的试玩软体。相信大陆的电玩迷们，已经玩过几部大作的试玩版了，那么当你们了解到这一途径后，就可以先睹为快了。

网络本来是以文字形态来传输的，可是近二年来，由于数据机(Modem)的速度加快，及电脑多媒体应用的兴起，在网络中具有整合声音、影象、图形与文字的World Wide Wob就成为最受欢迎的一种网络应用程式。任何个人或团体都可以于网络上架设一个网络站，于网路站上设计一个具有多媒体功能的Home Page，只要将此一网路站于网络中的地址告诉他人，别人就可以循此地址进入您的网路站。由于此方式具有极高的商业价值，所以很快各地的WWW网路站就如雨后春笋般出现。其中自然包括各TV-Game及PC-Game的厂商建立的网路站。

以下我们来告诉您如何与WWW的网路站连线，及所需配备。连上网络其实极简单，一台电脑、数据机及一个网路连线软体，并且还要向网路公司申请一个网络帐户。有了以上的准备您就可以在网络世界中遨游了。另外笔者建议您使用速度快一点的数据机。

接下来向您介绍一些知名厂商的网路站及地址。

公司名稱: Netscape 公司

网路站地址:
Http://WWW.netscape.Com/

此公司是大家于WWW中遨游时必不可少的帮手。此公司开发的网络浏览器(netscape)深受广大网络族的喜爱。

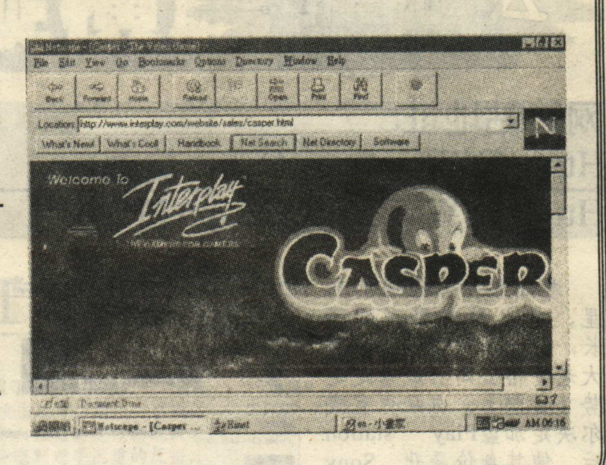
我们可以从该网路站提取Netscape的试用程式功能，但是只能使用一段时间。过时而不交纳费用，那么该试用软体则会失效。该站提供的“找寻”功能十分有用。例如于极大的网络中找寻有关“土星”的资料时，只要键入"Saturn"字串，即可找出与“土星”有关的网路站与地址。所以说此站是大家不可缺少的一个工具。



公司名稱: Interplay Prodvctions

网路站地址:

Http://WWW.Interplay.Com/



在此站中您可以了解到未来几个月内将要发售的游戏，并且配有新闻资料及图档，大家可以先睹为快。

而且在此站中，还放有例如魔王堡、战舰迷航等多款游戏试玩版，及将要于3DO、Saturn、Play Station上出现的游戏"鬼马小英雄"(Casper)的开发近况。

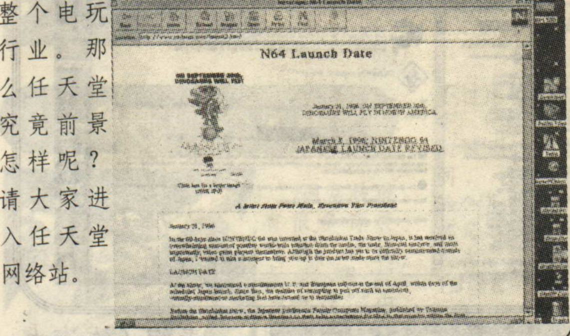
公司名稱: 任天堂公司

网路站地址:

Http://WWW.nintendo.Com/
(美国)
Http://WWW.nintendo.Co.ip/
(日本)

全世界家用游戏机的霸主，它的动态也是全世界电玩迷所关注的重点。今年它的64位游戏机的销售情况，将影响它在市场中的领导地位。

在此站中，大家可以了解到任天堂公司的一些资料。尤其是大家熟知的已经发卖的64位游戏机的资料。据网路站上的消息，任天堂公司总裁指出：该公司有信心打胜这场战争，并且继续主导整个电玩行业。那么任天堂究竟前景怎样呢？请大家进入任天堂网络站。



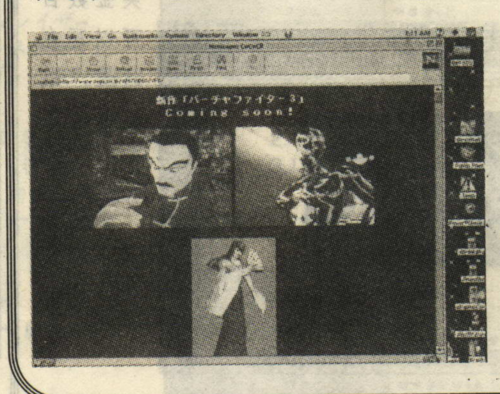
公司名稱: SEGA公司

网路站地址:

Http://WWW.Sega.Com/
(美国)
Http://WWW.Sega.Co.ip/
(日本)

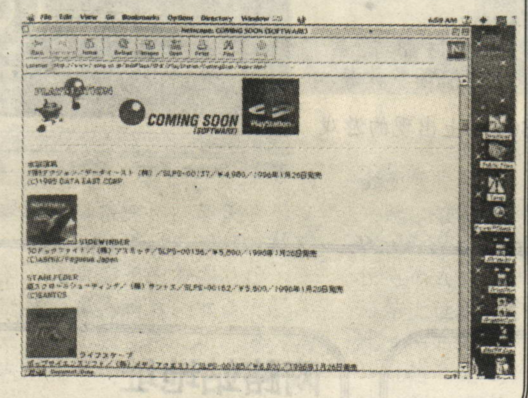
电玩界巨星——Sega公司，于家用机及微机占有极重要地位。该公司一直与任天堂公司分庭抗争。尤其是32位机Saturn的推出，及多款著名微机移植，使得该公司捷报频传。相信大陆也有不少Saturn迷希望了解到Sega的最新动态。

于网路站中，Sega公司分为两大部分，即家用机和微机。可见该公司的多元化的发展趋势和要独占家用机及微机的霸权。



公司名稱: SONY公司

网路站地址:
Http://WWW.Sony.Com/(美国)
Http://WWW.Sony.Co.ip/(日本)



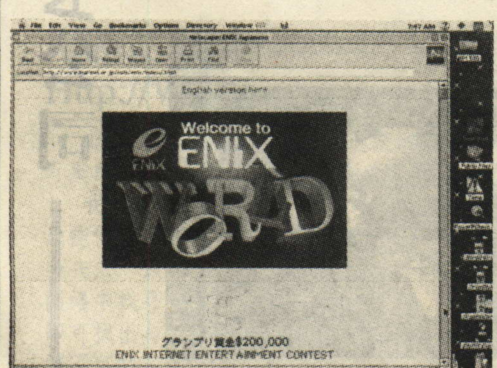
游戏界一颗耀眼的新星，加入游戏界时间不长，但与任天堂、Sega两大老资格公司形成鼎足之势（目前）。自从史克威尔决定加盟Play station后，使其身价暴升。Sony Computer成立时间不长，却使Play station成为32位机种的一个主要力量。要究其真正原因，正是请大家自己去网路站中的资料部分查讯吧！

公司名稱: ENIX公司

网路站地址:
Http://WWW.marinet.or.ip/Com/enix/

老牌RPG公司，因为勇者斗恶龙系列(DQ)而声震游戏业界，并且使它在日本家喻户晓。正是因为其游戏机受玩家欢迎，所以日本政府规定今后DQ系列产品不得在非假日出售。在网路站中有DQ系列全部作品的历史性回顾，资料十分完整，请大家查询。

另外告诉大家一个讯息，ENIX目前正在网络上举办电玩游戏制作比赛，详细情况请大家自己查看，但是其奖金数目可以写在这里，以鼓励大家参与——20万美元。

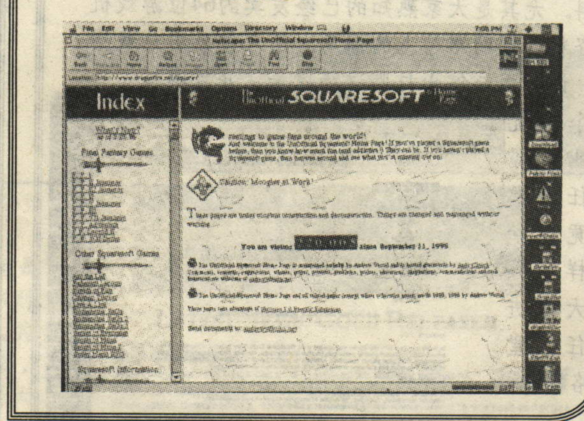


公司名稱: SQUARE

网路站地址:
Http://WWW.Spin.ad.ip/Square/

目前日本RPG制作能力极强的公司，并且开始涉及SLG、ACT及STG，向着多元化发展。此公司的太空战士(FF)系列，浪漫沙加系列，是RPG迷们所熟知的。FF 7代将要于12月在Play Station上登场，众多FF迷一定急不可待了。这次的FF 7将以相当宏大的场景及美妙的音乐再次献给大家一个动人的故事。

在网路站中有大量FF 7的资料及画面，望广大FF迷们查询。



责编/许海龙



GAME的台前与幕后

游戲設計經驗談

策划人员篇—GAME DESIGNER

身为一个游戏的策划，如果能够在程序人员及美工人员正式参与之前，将大部分工作完成，那将是再好不过的了。但国内游戏的设计，一般策划会提前一至二月开动，然后再同程序、美工一起奋战到底。因此，

1.在开始着手策划一个游戏之前，首先要对游戏的整体情况非常熟悉，也就是说，在游戏还未开始制作时，策划者在脑中就应该已有了整个游戏的影象。然后，策划要在程序员和美工的参与之前，做好这么几件事：将游戏的规则、各个计算公式、游戏的主要流程为程序员准备出来；将游戏的选单、游戏的背景、游戏的人物、游戏中的接关动画为美工统计出来；准备与游戏相关的资料，使其他制作者能够很快熟悉游戏的情况。

2.从事剧本的创作，不能够太过理想化，要从实际角度出发，并充分考虑程序员和美工人员的能力，如果漫无边际地随便创作，很有可能因为程序员或美工水平的限制而导致游戏制作的失败。另外对于游戏的评估也是非常重要。游戏总归要面对玩家的，游戏的好坏是要靠玩家、要靠市场来检验的。究竟会有多少人喜欢你的游戏，策划心中要有数。切记：一个好玩的游戏，未必是一个众人喜欢的游戏，未必是一款有广阔市场的游戏，未必能被称为一款好游戏；而有市场的游戏，一定是一个众人喜欢的游戏，一定可以称为一款好游戏，但未必是一个好玩的游戏。检验一个游戏的好与坏，首先是对策划人员的创作灵感的检验。一个优秀的创意是成功的开始，也是游戏成功的关键。如果你的创意有十分的姿色，在经过制作后，由于这样或那样的问题，一般只能剩下六、七分而已。所以，只有近乎于完美的创意，才有可能做出高水平的游戏。

3.对于设定的各部分资料，如人物的描述、事件及各种结构内的资料…等等，都应该将其规格化，使用适当的表格列出来，并记录下来，如此一来，将可以使这些资料更加明了易懂，既方便了其他人员的工作，又为以后遇到问题有据可查做了备份。

4.特别需要和程序员及美工商讨的部分，在剧本完成了一个雏形后，便可以着手进行讨论了，不要等到已经临近完成时，才开始进行讨论，而导致修改幅度过于巨大，或惨遭推翻的命运。





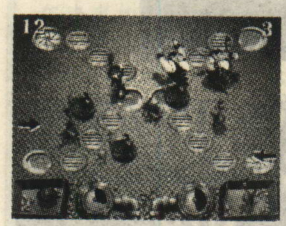
每个人的能力都是有限的，所谓“众人拾柴火焰高”，只有提前让美工及程序员参与游戏剧本的创作，才能够使游戏在开发中一帆风顺。

5.对于从事策划工作的人而言，创作力的发挥对于其作品的好坏，有着极为重大的关系。策划工作如同写小说一样，最怕受到其它作品的影响，而导致风格近似。因此有些策划在创意时，为了避免和他人的作品有相似之处，而故意避免一些原本适合游戏的思路与创意，这种做法是好是坏可谓见仁见智。笔者认为，只有游戏具有新意，不同于其他同类型的游戏，才能在众多游戏中站住脚。

6.当一个创意接近成熟时，策划人员就要将创意剧本扩充，使之成为可

以进行工作安排的执行剧本。一个执行剧本包括要有创作的动机、内容简介、游戏规则、游戏界面、游戏操控、静态图片安排、动画安排、视角表现手法及分辨率、调色板规划、音乐音效设计、游戏工作量安排、市场的评估等等。有一些步骤可以简略或跳过，但总体大概可以分以上这么多。如果策划能够将开发游戏时所需要的东西基本备齐的话，那么可以说，成功已经不远了。

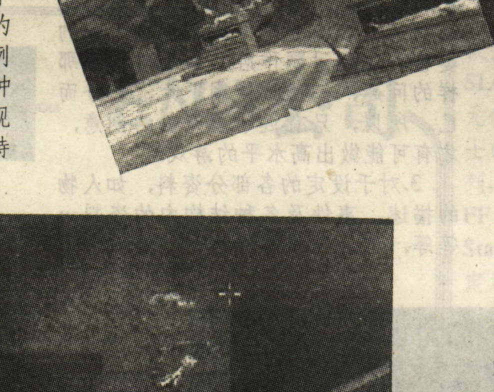
7.在写执行剧本时，可能会需要参考各种资料，资料的范围可以说是包罗万象，无奇不有，上至天文，下至地理，横跨上下五千年，纵观茫茫的宇宙，几乎万物都可能是其收集的对象。不同的游戏内容，则有不同的资料需求。例如想写一款运动游戏，则必须对该种运动有丰富的了解，对于该运动的规则、风格，更要倒背如流。但除了特定的资料搜集外，新手级的策划人员，不妨参考以下市面上可以轻易买到的攻略本，或者一些资料集及各种棋牌，相信从这些资料中，可以让你学到不少游戏的编写设定技巧。

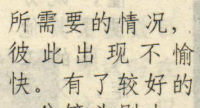


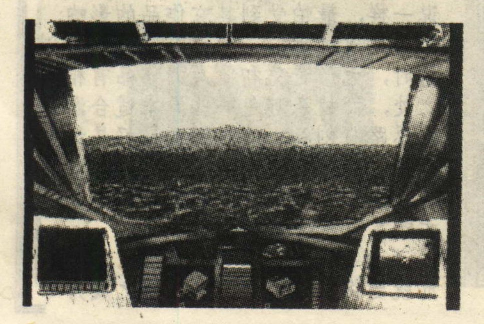
8.选择比较适当的软件来辅助或加速策划工作的进行。一般而言，由于策划人员所从事的工作，大部分是有关文字上的撰写及各式各样的图表的绘制，因此不妨可选择一些合适的软件来帮助工作。像WINDOWS平台的一些软件，如WORD、AMI PRO、VISIO等，都非常适合长期使用，建议您可以试试。



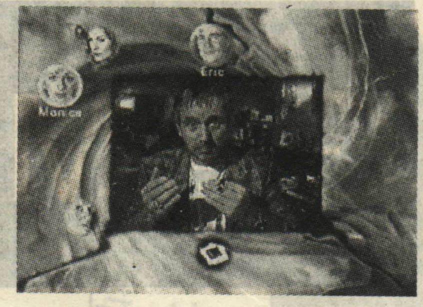
9.在完成执行剧本后，策划人员还必须进行流程图和分镜头剧本的制定。一个游戏，无论是SLG（策略类）、RPG（角色扮演类）还是ACT（动作类），都会有其前后、因果，必定会有整个游戏的流程，而一个比较清楚、详细的流程图，必将会大大减少程序员的负担，提高游戏的制作效率。分镜头剧本则是美工的得力助手，无论是静态画面，还是大幅动画，都可以通过分镜头剧本来表现出来。文字写出的执行剧本，不同的人看来，就会有不同的理解，所以就可能出现美工所画之风格并不是策划所需要的情况，彼此出现不愉快。有了较好的分镜头剧本，将大大避免此情况的发生。在游戏的开发中，策划必须协调程序员和美工的关系，安排事情的先后，并对剧本拥有完全的解释权。







10.策划人员除了是一个创作者还应该是一个超级玩家，广泛地接触各种类型的游戏，博取众家之长，为创作积累各种素材。一般一个游戏的策划部分大概要三个月左右的时间（不包括开发时间），在三个月中，参考其他游戏、创意和搜集资料大概占一个月左右，制作执行剧本、分镜头表、流程图大约占一个半月，与程序员、美工商谈做修改占半月时间。



策划本身的工作就是很具有挑战意义的，工作的性质有些近似于拍摄电影过程中的编剧兼导演。说实话，策划的工作很烦，也很累，但当看到自己的创意终于实现的时候，当收到玩家反馈信的时候，当自己的游戏为玩家所接受的时候，那种浓浓的成就感将会赶走任何的烦恼与劳累，幸福的感觉将与你同在，相信我。

文/尹龙

网络纵横INTERNET综述（中）

第二站 WESTWOOD公司

美国是GAME的故乡，也是最大的GAME产地，离开了光荣公司后，我们直杀美国本土。首先我们来到了96年度上半年策略游戏的冠军得主COMMAND & CONQUER的老家——WESTWOOD公司。WESTWOOD公司在策略游戏的开发上可以算是老牌劲旅了，该公司的大作：沙丘系列，曾经和MicroProse公司的UFO系列一统欧美策略游戏市场，此次推出的C&C系列，使得WESTWOOD公司再次称霸策略游戏世界。



COMMAND & CONQUER ——终极动员令

各位亲爱的GDI 和NOD指挥官们，你们是否在《终极动员令》(COMMAND & CONQUER)中被卑劣的电脑对手整得火冒三丈、被诡异的任务设计搞得七劳八素，一致神经衰弱、寝食难安?笔者在连日的惨烈战斗之后，在此为各位受难者提供一份战术指南，希望能够帮助各位度过能关，扭转乾坤，将电脑打得溃小成军。占领其基地并整个卖掉(最终极的羞辱方法)以雪心头之恨……想必各位也都身有同感吧!废话少说，让我们进入正题。

《终极动员令》的食物链

在任何战略游戏中都有食物链，例如飞弹克飞机、飞机克战车……等等。若能了解这些食物链，便有助于您组织有效的打击部队，对付任何种类的敌方单位，并在各种情况下作出正确的应变之道。

《终极动员令》的单位有两大属性：武器和装甲类别。由这两种属性便可以推演基本的食物链关系：

!战车炮对于任何设施和轻装甲单位都有很好的效果，也是对付战车重装甲单位最有效的武器。但战车炮命中点的爆炸范围太小，除非直接命中，否则对步兵的效果很差。

!机枪、狙击来复枪等轻武器对步兵较具功效，对轻装甲车辆或各类设旋的威力虽然不好，但也还算稳定，但对于重装甲单位几乎没有作用。

!手雷、火箭、自走炮炮弹等爆炸性武器伤害范围大，但穿甲的能力较差。他们对步兵效果最好，对轻装甲单位和各项设施还算不错，对重装甲单位的表现差些，但大群围攻还是有一定的效果。

!火焰喷射器是对步兵的必杀武器，用来拆各项敌方设施和防卫炮塔也有相当效果，对轻装甲单位效果便减弱一些，而对于重装甲单位则没啥效果。

由此可推演出一些基本的战斗原则：

1 用步兵对付战车。由于战车炮攻击步兵的效果并不理想，所以可以有由数名掷弹兵或火箭兵四列分散来围攻敌方战车等单位，效果将会不错而且遭到损失不大。若要避免被过于积极的敌方战车碾压，可派一两辆轻型车辆随行，负责挡住敌方战车。

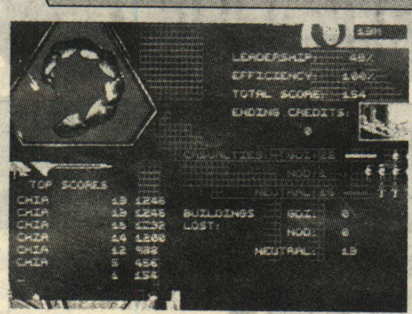
2 用战车对付敌方轻型装甲单位和远程攻击单位，以及装甲较薄的火焰战车和隐型战车。(=玩GDI的场合)。

3 在玩NOD阵营时，使用火焰战车和火焰喷射兵来对付敌方的设施和步兵。

4 以战车做先锋，远程单位/火箭炮兵做后卫的组合，有利于与任何种类的敌军作战。

5 千万别让轻装甲或装甲较薄的单位单独行动，或是直接与敌方的战车部队交战，最好是与战车、步兵等混合出击，方能发挥最佳效果。

碾压技术



碾压是对付敌方步兵的最佳武器，不论是各型战车，APC、MLRS、自走炮、或采矿车，只要一被压到，故步兵便立刻完蛋，若您技术高超，更可以用碾压来作为消灭敌步兵的主要手段。采矿车的碾压效果和有效面积在各种重型车辆中居冠，APC则因为速度快、行动敏捷而暂居第二，战车中速度最慢的重型坦克则敬陪末座。

在使用战车碾压人时，切记要用两旁的履带来压，大约从步兵身体一半的地方压过去就很容易成功，若能够在原地旋转一下效果更佳；千万不要从敌步兵的正上方压过去，敌兵有时会从履带间的夹缝逃得一命，这种情形在宽车体的重型坦克上更是极为常见。

防线的建筑

由于敌方单位绝对不会攻击沙包、铁丝网或城墙等无攻击性的地形及设施，他们在遇地形障碍时并不会试图将之击破，只会呆呆的停在那里；因此您只需在敌方单位的射程以外建筑一条封闭的防线来包住基地，便可以保证绝对不会受到对方的攻击(空中力量除外)同理，也可以用在敌方自己的地盘上面，若您将防线一路建到敌方的基地，您甚至可以把敌方的通路堵死、把敌方单位和采矿车困在基地中出不来，这可以说是最究极的对电脑用奸招了。

由于《终级动员令》规定在放置所有的设施时，必须和已有的设施相连，因此您必须从已有的设施一路把防线建出去，再逐一把没用的部分拆掉。此外，您不能在未探索的部分(在画面上仍是黑色的不明部分)，放置沙包或城墙，所以得先将路探明了才能顺利地建筑防线。

在能够使用隐型坦克的情形下，还有一个愚弄电脑的奸招；隐型坦克在静止的时候是完全隐型的的状态，此时电脑将完全不会理会它，因此若将隐型坦克塞在狭窄的桥梁或山道上，电脑的单位也会因无法通过而停在原地发呆，因此可以将隐型坦克当作临时路障来使用。更狠一点的话，您甚至可以派一部远程攻击单位，在安全的射程外射击那些被隐型坦克挡住的敌方单位，只要隐型坦克不要妄动，敌人甚至可以在原地被轰到全灭。但是，MLRS和自走炮虽然射程长、威力大，但在AI控制上却有点“弱智”，当您命令他们去攻击敌人时，他们往往舍自己优秀的射程不用，而笨笨的走到对方的射程内去挨轰(不知道是不是故意的)。为了避免这种事情，您不用命令他们去攻击目标，只要把他们移动到其射程范围之内，他们就会自动开火攻击所有可以轰得到的敌人。

引诱敌方的技巧



要注意过电脑单位反应的玩者对这应不陌生。电脑的单位普遍会攻击他第一个看到或第一个攻击他的目标，而一旦电脑的单位发动攻击，便完全不会改变攻击目标。这种情况可以称为“吸引住电脑的注意力”。利用电脑的这项特性，便可以衍生出两种技巧：

A 围攻时的诱饵。例如先派步兵去攻击对方战车，等敌方战车一心一意的攻击步兵时，再命令等在后面的我方战车上去围剿。由于战车很难打到步兵，让敌方战车对步兵开火所造成的损失，远低于让我方战车直接与敌战车交火所遭到的损失。同理可证。

B 将敌单位诱到我方陷阱中。例如以步兵攻击敌采矿车辆，敌方采矿车会将之视为可碾压对象而一路开向步兵，此时只要移动步兵便可把敌人采矿车引向我方基地或战车群等待的地点，并予以安全的围剿。

此外，有三种情形可引发电脑的强烈反应：

!电脑的采矿车遭到攻击。

!电脑的基地设施遭到攻击。

!电脑的基地设施被工兵占领。

电脑若遇到以上三种情形，便会派出所有的部队直驱玩者的基地进行大规模的攻势。游戏初期当然要昼避免这种情况，但如果您的基地和防御已经构筑完成，正想引诱敌方单位过来送死，那么便可倒过来利用这种情形。

运筹帏握 决胜千里



强占敌基地的技巧

利用工兵来占领失望方设施远胜于将之直接摧毁，若能够有效利用此技巧，您可将在对敌基地发动攻击的同时一举占领其重要设施，使敌基地丧失重建于生产的机能，您便可轻松地获得胜利。

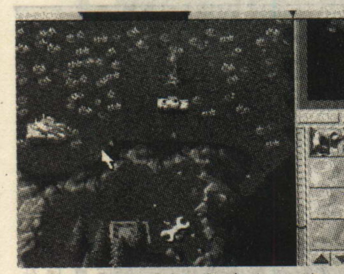
欲进行此行动，您至少需要三名工兵、两名掷弹兵或火箭炮兵，若您是玩GDI阵营，更可生产一部APC来运载步兵。首先在不惊动敌人的情况下摸到敌基地的边墙，一边移动一边找出敌重要设施的所在，决定工兵的侵入地点。决定位置之后，命令掷弹兵或火箭炮兵攻击墙壁造出让工兵侵入的缺口。若边墙是沿着地图边缘而建，更可以一路把墙轰掉，清理出一条道路供工兵长驱直入。不过负责轰墙的队伍不要太过深入，否则有可能引发敌方单位的防卫反应。

强占敌基地的步骤中，最重要的一点是不要太贪心。若欲占领的敌方设施处于基地的较深处，不要勉强去占领，因为敌方单位在射击工兵上表现得都很优异，除非您以先用其他单位发动攻击来吸引敌人的炮火，否则工兵很难活着抵达目的地。通常主要的目标是敌方的建造基地、武器工厂和兵营，一旦这三者全遭攻陷，敌基地就已形同陷落，在可能的情况下一次占领一个到两个即可，其他的工兵则在旁边等待下一次的机会。

由于占领敌设施会触发敌方的强烈反应，因此若一次要占领一个以上的设施，应该先命令所有的工兵先抵达目标地附近，等所有的工兵都到位后再依次下命令，让人了们基本在同一时间内占领目标，如此便可防止有工兵尚未抵达目标而敌方单位已开始采以防卫行动。若有敌方士兵前来妨碍，可用APC(若有的话)来加以攻击或碾压，防止他们妨碍工兵的行动。

若刚占领的设施遭到敌方的猛烈攻击，您可以直接将其卖掉换钱，反正原本就是志在破坏敌方的生产能力，能否留作已用倒不重要了。不过如果能够保住他们的话，您便可以生产敌方的设施和单位，也是很有趣的。

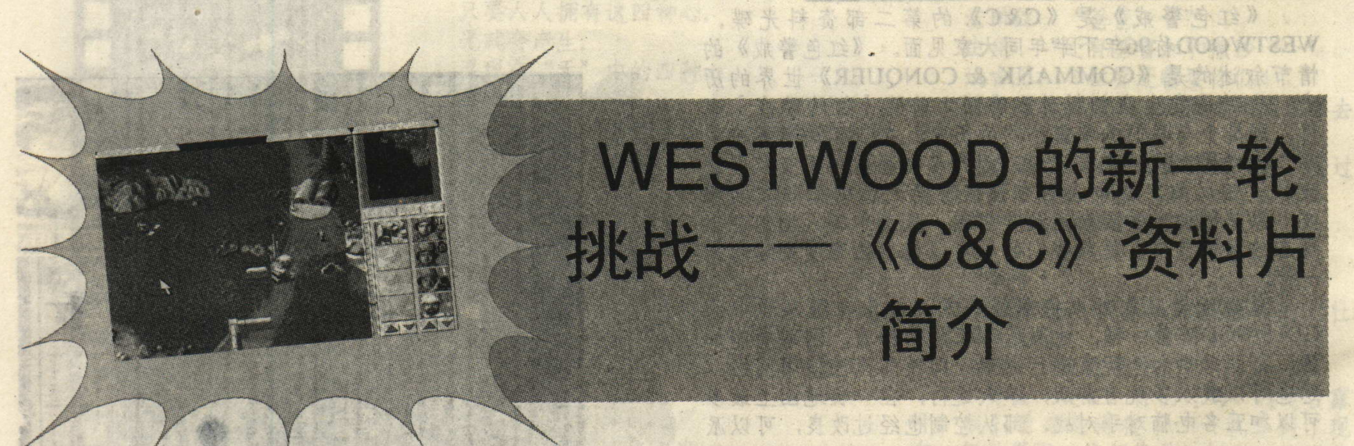
寻找敌基地的弱点



要进攻敌基地，并不一定非走正门不可，尤其是正门的防御都特别坚强。由于敌方基地的位置和布局一开始便已经是固定的了，所以多半会有地理上的弱点，例如一个薄弱的角落、无防御力的边墙等等。所以在正式攻击以前。尽可能的将敌基地四周都侦察一遍，找出可以进攻的位置，在某些情况下，您将可乘地理之利，安全地使用占工或长程攻击单位攻击敌基地的一角或侧面不会遭到攻击。如此您不但可以牵制住部分敌方兵力，还可先行摧毁敌方设施并使电脑必须不断花钱修复。

最佳的地理防御莫过于高地了。若敌基地建筑于高地上，那正是隔着峭壁轰人的好时候，因为敌方单位可能回挤在峭壁边和您对看，但由于下不来，所以有有挨轰的份。不过要注意攻击敌方设施也会引发敌方的激烈反应，那些无法直接看到您攻击中单位的敌方部队将会从门口一涌而出，直往您的基地而去，所以最好是先做好准备比较保险。

《终极动员令》的游戏技巧千变万化，在此举不胜举，希望这篇攻略真能够给各位提供一些帮助。如果您能够前仆后继，反复实践，想必您一定能够成为一名出色的指挥官。当您通过自己的努力奋勇通关后，不要喘息，WESTWOOD新的战斗又在等待着您……



WESTWOOD 的新一轮挑战——《C&C》资料片简介

由于《终极动员令》的出现，ESSTWOOD再次向世人证明了他们在策略游戏开发上的能力。《终极动员令》发售半年时间，只美国本土已达50万份，这还远不包括他们在欧、亚洲的大数额销量。为此，他们又在英语版后，相继推出了法语版和俄语版。在《终极动员令》售出的半年后，《COMMAND & CONQUER》的第一部资料片问世。



《重回杀戮场》(《THE COVERT OPERATIONS》)

这部资料片包括了十五个单人任务：七个NOD任务、八个GDI任务，和十个多人任务，并包含十种新的音乐，计算机的智能也有所提高。在玩过《终极动员令》后仍觉不过瘾的玩家们，《重回杀戮场》可以带给你们更新的感受。

这十五个附加关都可谓是精挑细选，每一关都可以说是九死一生，并且，计算机作弊情况更加猖獗，例如：计算机的原子弹可以多次使用，而玩家的却只能使用一次；计算机可以在没有采金车的情况下仍然大规模生产；计算机会突然从天而降若干工程师，埋头便向玩家基地中跑去……并且，计算机学会了我们在《终极动员令》中惯用的伎俩——在强占对方基地后如果遭到攻击，立刻卖掉的着数。在刚刚开始玩的时候，着实让我吃了一惊。这次的十五个附加关要吧任意选择，每个附加关都可以建立原子弹基地(NOD方)或高级通讯中心(GDI方)。

大部分关开始阶段都会十分艰难，玩家必须卧薪尝胆，尽量同敌方周旋，力求赢得发展时间。由于计算机的不断骚扰，僵持阶段会变得很长，而且，随时都有可能受到计算机的重武器的打击。在一段提心吊胆的日子过后，您将进入战略反攻阶段，血腥的屠杀和毁灭将使您大呼过瘾。

虽然计算机的智能有所提高，但《终级动员令》中的沙包战术仍然管用，这也算是对其作弊行为的一种补偿吧，但是如果您不能够将敌人的远程打击武器(原子弹基地或高级通讯中心)摧毁的话，您那种“闲时坐山观虎斗，闷时坝桥望水流”的感觉恐怕会在一声声爆炸中烟消云散。

对于一个真正的战士，《重回杀戮场》将把《终级动员令》的感受再一次的带给您，使您能够再一次体会征服与毁灭的感觉。《重回杀戮场》必须要有《COMMAND & CONQUER》主程序的支持才能够使用，关于它的DEMO，在WWW.WESTWOOD.COM结点上可以获得，包括GDI和NOD任务各一个。

《重回杀戮场》中还附有《COMMAND & CONQUER》的第二部资料片——《红色警戒》(RED ALERT)的EDMO，想必《RED ALERT》还会有不俗表现。

《红色警戒》(RED ALERT)

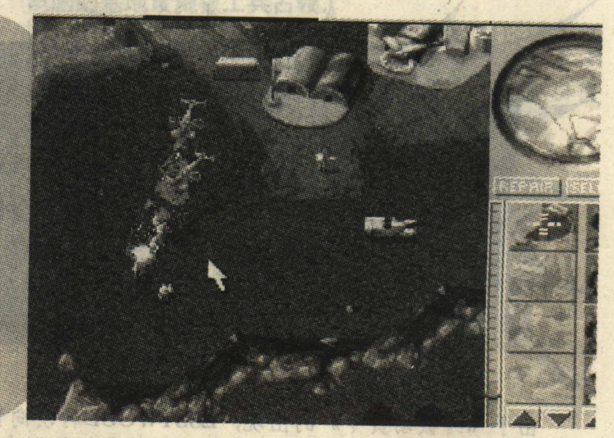


《红色警戒》是《C&C》的第二部资料光碟，WESTWOOD称96年下半年同大家见面。《红色警戒》的情节叙述的是《COMMANK & CONQUER》世界的历史，也就是发生在初版游戏时间之前的［红约警戒］事件，那是个与我们的宇宙不同的历史。在C&C的世界中，第二次世界大战从未发生过，因为希特勒从来不曾取得过政权。相反的，战争在西方强权与斯大林的苏联之间爆发。象艾伯特·爱因斯坦及艾尔温·隆美尔等人物都会出现在故事情节中，就象我们的历史以娱乐的角度重建起来一样。

身为玩者，您可以扮演任一方，就象安版游戏中的GDI和NOD阵营一样，地图是C&C的两倍大，网路功能加强，可同时供六个玩家进行游戏，即使您无法使用网络，您也可以载入多玩者游戏，单人进行，在一长地图上最多可以和五名电脑对手对战。部队控制也经过改良，可以派遣部队沿着路径上的导航点行进，到达最后目的地，这样您可以更精确地控制他们采取的路线。

《红色警戒》中增加了许多新部队，包括间谍、医务兵、攻击犬、化学炸弹，以及一大堆海军部队：巡洋舰、炮艇、舰艇、驱逐舰以及航空母舰。加上了海军的层面以及控制攻击路线的能力后，《红色警戒》为这个原已极佳的游戏提供更高的可玩性。

《红色警戒》——我们期待着你的出现！



WEST WOOD的INTERNET 地址为：WWW.WESTWOOD.COM

第三站 BLIZZARD公司

既然参观了WESTWOOD，我们没有理由拒绝BLIZZARD的邀请，从WESTWOOD出来，我们就直奔BLIZZARD，在那里，我们看到了另外一种风格的即时战斗游戏。



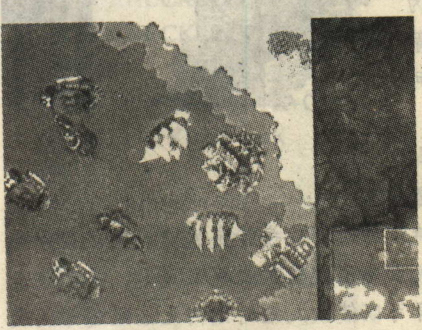
魔獸爭霸 II ——黑暗波濤

两雄争霸即时战略游戏市场

《魔兽争霸》的推出主要的是受到WESTWOOD早期产品DUNE(沙丘)的影响，制造厂商BLIZZARO公司甚至在说明书中写道："您玩过DUNE吗?这是一款和DUNE类似的游戏"但《魔兽争霸》在游戏的风格上、操控性上，都较《沙丘》有了很大的提高，大有"长江后浪推前浪"的劲头。由于《魔兽争霸》大受欢迎，BLIZZARD于今年初发行了《魔兽争霸Ⅱ——黑暗波涛》，与WESTWOOD的《终极动员令》再次冲击策略游戏市场，为即时战斗型游戏注入了无穷的生命力。

《魔兽争霸Ⅱ》中加入了不少新的兵种——比如会飞的飞艇、飞龙、可以运输地面部队的运输艇、火力强劲的战舰、凶猛无比的双头怪兽……使游戏的可玩性、可看性有了很大提高。这些兵种加入的同时，我们发现即时战斗游戏不再局限于过去的平面作战，而是将战争扩展到三度空间的立体作战，再加上游戏以实现经济观点作考量，巧妙地融合了基本的战略物资——黄金、木材以及油料，让整个游戏的构架看起来更加完整；或者说，《魔兽争霸》是个全方位的立体的即时战略游戏。

新兵种的增加

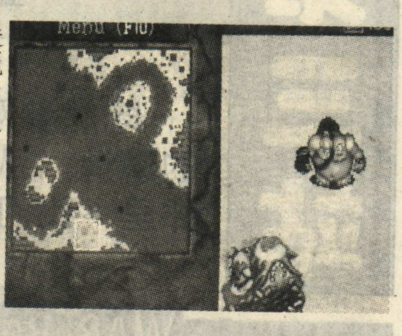


在增加了许多新兵种后，游戏呈现出与众不同的负貌。和其他即时游戏近似的是，《魔兽争霸》仍然让玩家可以选择加入人类或兽人的阵营。游戏中最大的特点是，不同的种族所拥有的力量是不同的，从魔法师的魔法到兵器的种类与升级条件，使玩家从根本上了解了人类和兽人的不同。同《COMMAND & CONQUER》相比，《魔兽争霸Ⅱ》有着与之不同的魅力：也许您C&C喜欢手提公文包的工程师，但是笔者却 更爱那群小小的爆炸小人，可能您向往所向睥睨的重型坦克，但骑马持刀的勇士使使笔者心动。作人比方说，C&C具有野战风格，充满现代战争色彩，而《魔兽争霸Ⅱ》则更象持械群殴；毕竟原始的战争更加能够调动起人们潜藏内心深处的杀戮本能。正象在DOOM中用霰弹枪打中对手的感觉，远没有电锯锯人的快感(别误会，这是不变态……)，看着刀光剑影的砍杀，虽然没有枪林弹雨的震撼，却也能让人血脉迸张。BLIZZARD厉害的地方，就在于这些新兵种的设计上。C&C 中用不同的武器属性区分地球同盟军和诺瓦兄弟会，《魔兽争霸》则在人类上使用了科技的成分，而在兽人上使用了巫术和特殊能力，两者同时满足了玩家对他们的好奇心。所以，在兵种的塑造上，可以说是游戏的灵魂。

人　工　智　能

在策略游戏中基本上都要涉及到AI的问题，即使在游戏中增加了连线对战的功能，却不能保证玩家能够随时找出朋友一同游戏。在一个人的时候，只有靠电脑来作为"伴玩"了。所以电脑的AI好与坏，直接决定于这个游戏的存活寿命和在玩家心目中的地位。《魔兽争霸》在这方面比一代有所增强，游戏中提供了自动警戒、巡逻等新的选项，计算机控制的部队也会有目的和有组织地进行大规模进攻。

在集体移动方面，Ⅱ带中做到了9个作战部队可以同时移动，和C&C相差甚远，这可能是因为希望玩者不要采用人海战术，尽量用智谋打仗的缘故吧。这样设计的结果是很快就能使你钟情于某种兵 种，陆地上，笔者喜观欢双头大鬼，他们的愤怒带来无穷的力量；海上，笔者钟情于火力强劲的重型军舰，那种破坏力和昂然的舰身让人爱不释手，也能体会到十八世纪海权至上的观点。在战略上，智能也有待加强，每次进攻都只会傻傻的去打地面的炮塔，修理炮塔的农民就在旁边也不去理会……



游戏中最大可以值得歌颂的地方是，电脑不会作弊。在C&C中，即使玩家不断袭击对手的采金车辆，计算机仍然可以自由地建造各种建筑、武器，而在《魔兽争霸 Ⅱ》中就完全没有这种情况。一旦资源耗尽，计算机就会停止生产，所以，在游戏中，笔者建议采取封锁电脑资源和破坏主要建筑的方针对付电脑。

华　丽　的　高　分　辨　率

在画面的表现上，《魔兽争霸 Ⅱ》和C&C呈现出不同的风格，C&C突出的是粗旷的野战风格，粗中见细，通过细腻和繁多的动画使游戏生活活泼；而《魔兽争霸 Ⅱ》则依靠SVGA的分辨率独挡一面。每个作战单位都雕塑得精巧玲珑，特别是那艘酷毙了的重型军舰，让人不得不花费重金去制造。在地形上的更是变化多端，从森林、海洋、平原，到冰川、沙漠、峭壁一应俱全。

游戏中的建筑也相当繁多，每次升级后就呈现不同的新貌，用从上到下的视角俯视你的村落，你会觉得满有成就感的。通过这些背景的衬托，让人感觉残酷的战争不再乏味。如果说C&C的战斗近似于现代战争，那么《魔兽争霸》则更象古代童话，血腥杀戮虽然就发生在眼前，但并没有太多的感官刺激。

简　要　联　机　提　示

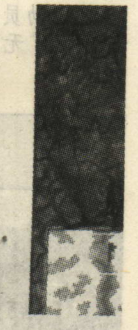
如果你轻松闯过计算机设定关卡，然后觉得《魔兽争霸》比较简单，那么你可以去尝试网络游戏，和几个同伴或和计算机的较量，必定会使您痛快淋漓。但是，如果您和计算机对战，千万不要满不在乎，稍微的偏差，可能使您的国土沦丧。笔者曾自认高手，但同机器较量后发现，机器在完全没有作弊的情况下，竟然是如此厉害，在屡战屡败后屡败屡战，总结出少量的经验，希望对各位战士有所帮助。

一、建设家园的速度是游戏胜败的关键，建设大致分为三种。

第一种是发展型，主要是发展自己的村落，在没有完全壮大起来时，不宜进行大规模进攻。这种形式的建设主要是以箭楼等基地防御建筑来代替士兵，进行保卫工作。主要注意箭楼最好放在敌人的必经之路上，并且最好两到三个一起，用一个或两个农民去修理。但如果敌方进行冲锋，很可能陷入被动局面。

第二种是攻击型，主要以生产士兵为主，大量的士兵在战争初期争取将敌人消灭，但如果没有成功，其后果是比较惨的。





第三种是综合型，主要以发展为主，但用士兵代替箭楼防卫老家，士兵可以不住地骚扰敌方，是比较较明智的选择。

二、攻击重点建筑物。

在游戏中，在特定的时间攻击特定的建筑物，会干扰敌方的发展。在敌人没有出现骑兵或双头鬼时，主要攻击农场、铁匠铺。这样可以使敌人短时期内无法组建部队或发展生产力。在敌人的骑兵出现后，应主要进攻敌人的马棚。当敌人基地建造完全后，主要先攻击对方的魔法屋、鸟巢、马棚，这样才能够使敌人丧失还手之力。



MODEL 3 底板机能分析

在(VIRTUA FIGHER 2)刚刚推出时,那种令人震撼的3D画面处理机能使人惊叹不已!很多人都不相信这些画面是用电脑REAL TIME RENDERING 即时运算出来的,但事实摆在眼前,也不由得你不相信。而科技是与日进步的,在这个一日千里的电子世界里,相隔一个月已可能是另一个世界了。为了让大家能清楚地认识用MODEL 3 底板能做出什么样的(吓人)画面,我们就来一起看看一种在MODEL 2 推出二年后的MODEL 3 世界是什么样的吧!

· MODEL 3 生能样表

REAL TIME C. G. SYSTEM MODEL 3GRAPHICS PERFORMANCE 画面运算

GEOMETARIZER 1 MILLION POLYGONS/SEC, 每秒可同时处理一百万个多边形.

RENDERER 60 MILLION PIXELS/SEC. 每秒可计算六千万个素像.

16 MILLION COLORED TEXTURE, 一千六百万色的材质贴图.

2-BUFFER 空间及距离画像分析缓冲器

SHADING 光源计算

HIGH-SPECULAR GOURAND SHADING 高反光源计算及平面光源计算

TEXTUKE & EDGE MULTI LAYERED ANTI-ALIASING. 使用于材质贴图及多边形边沿的多层次边沿平滑化处理.

LIGHTING EFFECTS 光源效果

PARALLEL LIGHT 平行光源

4 SPOT LIGHT 4组射灯光源

PIN SPOT LIGHT 窄范围射灯光源

OTHERS 其他

MAIN CPN POWER PC 603e. 主中央处理器POWER PC 603e

RESOLUTION 496x384-640x480 解像度496x384,最高640x480.

SPECIAL EFFECTS 特别效果

ZONING-FOG 区域性雾化效果

32 LEVELOF TRANSLUCENNCY 32层次有半透明效果

SOUND SECTION 声音

CPU68 EC000 声音中央处理器68EC000

SAMPLING RATE 44, 1KHz 声音取样率:44 1KHz (即CD音效)

SCSPx2 SCSP 波形记忆系统x2.

MIDI INTERFACE MIDI音效媒体

16 bit 64 VOICE 4ch. 16位元之4轨,64声道的数码音声系统画面处理机能重点解释

GEOME TARIZER 1 MILLION POLY GONS/SEC 每秒可同时处理一百万个多边形: 如前本栏提过,可以处理多少POLY GONS 是视乎硬体机能及使用多少FPS(FRAME PERSEC)的.如这个例子,当使用60FPS 的话,即是可以于每一格FRAME 中处理大约16666 个POLYGONS 了.

RENDERER 60 MILLION PIXLS/SEC 每秒可计算6千万个素像. 即可计算多少 FRAMES 的另一种说法,如使用640x480解像度的话,理论上可以做到每秒195 FRAMES 的!(当然,这是在没有任何TEXTURE MAPPING 及光源计算之下的数值来的).

16 MILLION COLORED TEXTURE 一千六百万色的材质贴图.即是使用TURE COLOR(全彩)的材质贴图,能使用色更真实,不会有(唔够色)的情况出现.

Z-BUFFER 空间及距离画像分析缓冲器:主要的功能是储存着有哪一个POLYGON需要显示,哪一个POLYGON不需要显示; 哪一个在前,哪一个在后的资料,因为这一种运算上是比较费时的程序, 所以如果有一个这样的缓冲器专负责处理这些资料,将会令运算速度增加许多.

HIGHT-SPECHLAR GOURAUD SHADING 高反光的表面平滑化处理:是以下会提到的一种光源计算一平面光源计算的变种版, 这种计算方法是会将一个POLYGON加上其周围的POLYGON一起,当作是一个POLYGON来计算, 这样便可以把其侧边的边位线全数柔和化,得到效果比较接近真实.

FIX-SHADING, FLAT-SHADING. 固定光源计算及平面光源计算: 固定光源计算是把一组POLYGON被某一角度的光与暗记录下来,. 然后固定下来. 这样当那一组的POLYGON 改变角度后仍会保持其光与暗的色调. 而平面光源计算就是将一些POLYGON的颜色作简单化处理,得到可以作出类似普通颜色的效果.

TEXTUKE & EDGE MULTI LAYERED ANTIALIASING 使用于材质贴图及多边形边沿的多层次边沿平滑化处理:边沿平滑化处理是将一些POLYGON的边沿,如经过一些不是完整的像素时(需要知道的有电脑做出来画像,都是以像素砌成的),便依据那条线经过那像素的百分比, 做上一种中间色在那些像素上.

PARALLEL LIGHT 平行光源即是我们平时看到的太阳光,以下行的投射方法将光打在物件上.

SPOT LIGHTS 射灯光源就是使用射灯造出来的光暗效果, 最大分别是会有扩散的效果和光暗差别会比较大.

PIN SPOT LIGHT 窄范围射灯光源和射灯光源差不多,只不过这种光源是会放出比较柔和的光线,而明暗差也不会那么大.

ZOMNG-FOG 区域性雾化效果是可以制造出一种类似雾的效果,得到只有距离比较近时才可看得清楚.

TRANSLUCENCY EFFECT 半透明效果是可以在POLYGON的世界中做出一些类似玻璃的效果,这样可以做到如流水, 雨水等效果.

其实,以MODEL 3 的机能做到像(VF3)般的效果真的是绰绰有余, 现在的这种效果已经可以令人大为迟惊讶(有些人还以为是播片的咯)其实看清楚,在会场中大荧幕下,是有一字条写着REAL TIME C. G. SYSTEM 的呀!), 不知道再一些会做到什么样的效果我绝对期待VF3的正式推出.

三、攻击农民。

在游戏中，只要能够歼灭敌人干活的农民，就可以立刻让敌人因资金不足而举手投降。最好在敌人的金矿附近埋伏几个士兵，如果能够成功，胜利就已经接近你了。

四、注意狡兔三窟。

如果成功地将敌人的一个基地消灭，千万不要过早庆祝，应立刻制造飞行器进行巡查，尽快消灭残留敌人，一定要斩草除根。

《魔兽争霸》是一款出色的游戏，其丰富的变化和无穷的魅力需要玩家您自己去体会。

BLIZZARD 的INTERNET地址为：WWW.BLIZZARD.COM

第四站 EA公司

离开了策略游戏的大哥大们，我们被体育馆前的海报所吸引，原来是EA公司的新游戏公布，海报上写着“在96年上半年，我们推出了《FIFA 96》和《NBA LIVE 96》两款大型的运动类游戏，这再次证明了我们的能力。”



NBA Live 96 ——梦寐以求的48分钟

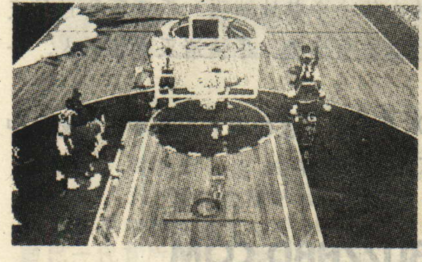
说到《NBA Live 96》，先从《NBA Live 95》开始。《NBA 95》的问世，使EA SPORT公司大出风头，被公认为最佳的NBA篮球运动游戏。并且，游戏良好的兼容性和不高的系统配置(486DX/33 8MB)，让486玩家大呼过瘾。不过，《NBA 95》有许多不足，最让人不爽的是人工智能太低，一群“六尺大汉”，大都四肢发达，头脑简单。在难度的最高级也让人能够游刃有余，轻松取胜。在游戏选用每节12分钟时，超越200分大关并不困难。虽然连续的进球感觉不错，但“日出东方，唯我不败”的背后不禁显出一丝英雄无用武之地的尴尬。

NBA 96推出，先抛开那些技术上的改进不谈，单凭那种紧张、热烈的气氛，高速动感的画面，保证使你在48分钟内心跳加快，血脉迸张。笔者自恃篮坛高手，在首次冲击时，率领的公牛队居然不敌到处飞舞的黄蜂，狂输50分。再次挑战，战战兢兢中，森林狼又成了网中的战利品，心中大有英雄暮年的感觉。

NBA96不仅在难度上作了调整，整个比赛的真实性上也有很大的进步。在48分钟内，得分控制在100到130分之间是很正常的表现。当然，如果使用“犯规战术”则另当别论。96中游戏的一些记录可能会有些偏差，例如对于玩家，在游戏中经常控制的队员会出现更多的失误，更多的扣篮和更多的犯规，另外，所控制的队员大多是不会抢篮板和不会投三分的家伙。别管你是否是百步穿杨的射手，上场后大多是菜鸟一个。

在电脑模拟方面，96继承并发扬了95资料准确的特点，如果你不变动该球队的队员阵容，寻么模拟出来的结果和真实球员的记录大概只有5%的误亲切。但这样的准确度，是否被您所接受，还要你自己来评判。比如“篮板王”罗德曼，如果用电脑模拟，他的平均篮板为16个，但如果由玩家控制，能够抢得12个左右的篮板就已经算是超水平发挥了。不过，作为补偿，玩家手中的办德曼得分方面具有不凡的表现，平均每场得分可以达到20分左右。这主要原因是96和95一样，在进攻方面大前锋和中锋比较有利。然而，这项设定对于小前锋非常不利，所以在NBA 96中，如果你的球队中的中锋和大前锋是篮坛高手，您的队伍通常在比赛中会占到很大便宜。

NBA 96的另一个重大的改进，是增加了球员编辑顺，您可以将自己、亲朋好友，或是这次再度缺席的名将迈克·乔丹、巴克利，以及刚刚复出的魔术师强森·约翰逊加入战场。用球员编辑器造出的球员，在这个游戏中，是理所当然的视为“面瓜选手”(ROOKIE)，所以您虽然可以选择身高、体重、肤色、发型、出身学校，并输入包括得分能力、弹跳力等等各项参数，但动无法输入上年度的成绩。如果您希望迈克·乔丹可以重入江湖，必须要在参数



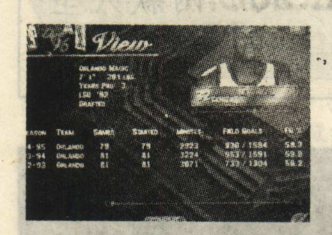
上多调几次，模拟出来的成绩才算比较准确。还有一点，建议您不要将捅球参数设得超过90，束则该队员会经常冲动地伸手，然后被吹犯规，最后您会发现，在第一节上罚下队员并不是值得惊奇的事……

NBA 96在画面技术上推出的是Virtual Stadium(虚拟球场)，这项技术同样用在EA的精品FIFA 96上。因此，这两个作品都有镜头视角丰富和立体球场的特点。不过虽然游戏提供诸多视角，但是并不是每一种视角都便于使用，例如有些视角将会一些时刻被篮板挡住视线，有些视角无法辨认队员的身高等等。值得提出的还有一点，对于《DOOM》不习惯的玩家，可能在初次玩NBA 96时会感到头晕，这主要是因为NBA96在比赛中采用镜头自动伸缩技术，所以给人地板在晃的感觉，。不过玩家可以放心，比起《DOOM》来，NBA 96只能算是局部轻微的地震。

NBA 96的制作趋于完美，是最佳的篮球运动类游戏，但量，它所需求的硬件要求是比较吓人的。笔者使用的机型是Pentium 90MHz加上16MB内存、四倍速光驱，这样的配制居然在高清晰度的模式下(640×480)磕磕绊绊，除非将观众作广告牌全部关掉。虽然去掉了广告和观众后并不会降低游戏的乐趣，但如此高的的硬件要求势必将吓走一批于家。对于486的使用者来说，恐怕与高清晰度游戏无缘了。是否能玩这个游戏，取决于您对NBA的态度和您硬件的升级状况。

如果您对于NBA运动绝对忠诚的话，您还在等什么，换上运动服，我们去参加——NBA LIVE 96!

I LOVE THIS GAME!



EA公司 INTERNET 地址为: WWW.EA.COM

第五站 牛蛙(BULLFORG)公司

BULLFORG公司总能够给人以新奇的感觉，从《辛迪加》到《魔法飞毯》，每一次都能给我们不同的启发和感受，当我们迈进他们的公司的时候，发现他们又在准备着另一次惊奇。

地下城守護者



设计GAME贵在创新，创新贵在反向思维一一譬如说，谁规定主人公必须是英雄或勇者的?谁规定主人公必须是人的?老子就是异类人类眼中的异类(绕口令?)，老子就与那些所谓的英雄、勇者们誓不两立。哼，敢反对吗?

你不敢反对，可也没足够的智慧让老子达成心愿，只有BULLFORG才有这各雄才大略。怎么，你不知道BULLFORG是什么玩意儿?那么换成它的中文译名“牛蛙”；你总该了解了吧。

那只四脚张开、绿油油的两栖动物，近来可是欧美PC GAME界的名流，什么《MAGIC CARPIE》I代II代、什么《SYNDICATE》，风靡全球。现今它又推出了《DUNGEON KEEPER》(地下城守护者)，超卓的逆向思维创新，正好帮助老子回到了我悲惨的童年……

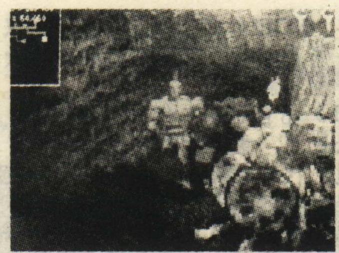
我的童年是在无止境保卫家园的战斗中度过的，异类的累累白骨堆满了地下城堡的每一个角落——这座地下城堡是我们世代相传、保卫祖先财宝的基地，仅我亲眼所见，祖父和父亲就是在保卫城堡的过程中，与邪恶性的红血异类拚杀，而光荣战死的。在掩埋了他们的尸骨以后，我成了城堡的主人，并且我知道，异类人类还远没有收敛它们贪婪的欲望，还将有许号称“英雄”、“勇者”的匪徒们侵入我的家园、屠戮我的同胞、掠夺我的财宝，我将

肩负起世代相传的职责，勇敢地面对战斗与死亡……

我将建造新的房间、构筑曲折的迷宫和回廊、布设种种巧妙的机关，我将雇佣魔怪、巨人或者魔法师，来阻挡侵略者的脚步——对于邪恶的人类不能够心软，它们既然觊觎我的财宝，它们就命中注定灭亡的下场！

现在才知道，传统RPG中大魔头的角色不是那么好当的，招募来的魔怪们有时要求过多的金钱和享受，却并不肯卖力干活，也许我必须拷打和牺牲一些部下，这是获得与人类一样贪婪的他们的尊敬，唯一有效的方法。因为，我不能允许哪怕一个侵略者生还，逃生者会以更高的经验值，并且带领它的族人们再次回到我的地下城堡。人类的本性使得它们为了金钱而不畏死亡，它们会前仆后继地向我发起挑战。

我的目光始终俯视城堡的每一个角落，我也可以附灵在某个魔怪的身上，去巡逻整个领地。我的仆人们不象其它GAME里的角色，只会漫无目的四处游走，他们能够记住曾经走过的道路，他们不会在死胡同里打转，他们会仔细地查看每一个角落、每一处阴影，甚至在经过尘土较多的地方时，还会分析地下的脚印以判断敌人的行踪。当然，无耻的敌人也一样聪明，这是《DUNGEON KEEPER》的执行制作人Peter Molyneux及其伙伴辛勤劳作的结果……



伟大的撒旦啊，我的主，保佑你的臣民，保佑游戏者们，能够保护好他的家园吧，让愚蠢卑鄙的人类接受炼狱的烈火吧!阿门。

BULLFORG的INTERNET地址为：WWW.BULLFORG.COM

第六站 返回中国

从牛蛙公司出来，感到有些疲倦，我们又返回了中国，反映中国的游戏非常众多，最具代表意义的无非是《三国》系列游戏了。

滚滚长江东逝水
——PC上的三国GAME

要说哪一部文学作品被搬上屏幕、显示器，被制作成GAME的次数最多，当仁不让是我国古典名著《三国演义》喽。掐指细算，三国题材的GAME，包括SLG、RPG、ACT，甚至于TAB，无奇不有，零零总总，从FC到MD到IBM-PC到PC-98系列……一、二百款总有吧。三国英雄，深入人心，不仅华文化圈，连日本、朝鲜、东南亚也几乎妇孺皆知——则这一题材的GAME之所以车载斗量，其缘由应该也是妇孺皆知的吧。　做好事并不难，难的是数十年如一日不间断地作好事；被改编成GAME并不难，难的是数百款如一款不间断地被改编成 GAME，而且势头旺盛、前程远大——此即三国GAME也。且以IBM—PC为例，兼及PC—98，来证明此并非乌有先生言吧。

龙头老大还是KOEI

内地在PC上最早可以见到的三国GAME，大概要算九零年前后出现的英文版《三国志 I》了。KOEI是在88年推出的此作品，到93年前后，国内还可以找到它的FC版。此款GAME的图像今天来看，粗糙到应该归入难以忍受的垃圾之列，但其游戏性却未过时。虽然是英文版，虽然指令繁复(光装备就要经过找铁、打铁和装备三个阶段)，当时却

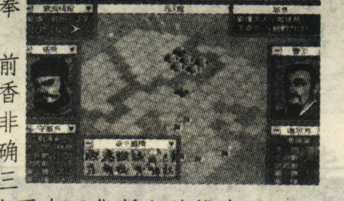
真的风靡了无数有志(?)青年。KOEI的回合制战棋模式，以及其在日式SLG领域的龙头老大地位，正是靠了88年一款《信长四野望Ⅱ·全国版》和一款《三国志Ⅰ》奠定的。91年，KOEⅠ的《三国志Ⅱ》出台了。二代和一代相比，图像和操作性的进步就不必说了，重要的是指令系统作了大幅度的归类和精简。玩过一代的朋友，大概最难忘的就是它长长二十多条一级菜单——二代则按民政、军事等作了分类，指令系统更为成熟了。不过这两GAME在总体风格上和游戏性上可说差别无几，只有一代每月每个郡只能执行一条指令而二代改为每月每将均能执行一条指令，及其引发的二代战争难度比一代较大、统一速度比一代较慢，这几点区别。

93年的三代终于有所质上的变化了。在此之前，《三国志》和《信长N野望》两部系列，除去人物形象、姓名不同外，几乎没什么区别；此后，才各自被赋予了不同的文化色彩，开始走上不同的道路(虽然《三国志》的汉文化色彩只能打不及格，但聊胜于无嘛)。三代的基本地域单位由郡(地域)改为城池，并在某些城池间设立了赤壁、官渡等战场，战争也因此有了野战和城战的区人。民政方面，它设计了可数人数月进行开发工作的新的系统，使从一开始就实在让人头疼的繁琐的内政指令得到了部分简化。三代是一个转折点，如果没有《三国志Ⅲ》，恐怕KOEⅠ就败在日本同行甚至台湾智冠的马前了。945上，惊人的《三国志Ⅳ》诞生了，精美的画面，优良的操作性，以及丰富的内容，都使其成为一座新的的里程杯。然而不应否认，从这部精品里我们也能够嗅到一点江郎才尽的味道——四代虽然修正了几处三代不够友好的地方，但其真正增加的新意却少之又少。并且，但凡玩过此款GAME的朋友都知道，上来就倾尽全力开发技术，然后几辆攻城车或投石车加一员猛将就足以统一天下了，能够找到窍门的策略游戏其实正是最失败和策略游戏。

从二代始，第三波即开始在PC上代理汉化《三国志》天幸我们不必再满眼的ABCDE或あいうえお去体会变味的三国时代了。去年，台湾还推出了一款《三国志Ⅳ》加强版，在KOEI原作基础上，增加了几个莫名其妙的幻想时期、水浒一百单八将，以及人物、城池参数的编辑器——真的很有趣，不过搞不懂既然有闲空为什么不试着开发中国自己的GAME，偏要去耍这种花枪呢？

热切盼望《三国志Ⅴ》

年初有些大补贴上出现了号称WINDOWS/W版的《三国志Ⅴ》，拿来一看，却原来是KOEI一代的翻版，台湾杂志译为《三国志·风云再起》。这是KOEI在WINDOWS上一次尝试，片头、片尾和内文中，大量使用3D动画，包括人物人像也是3D制作的，应该说声、光效果都还可以。不过它的内容完全照搬《三国志Ⅰ》，操作性也不是很好，奉劝大家千万不要上当。



真正的《三国志Ⅴ》目前还只有PC—98版，有消息说香港出现了WINDOWS版(并非《风云再起》)，不知是否确实。不过KOEI已经选委托第三波汉化此GAME，并三承诺绝不在汉化版之前推出DOS/V和WINDOWS/V版本。预计年内，我国IBM—PC玩者当能享用到这道好菜。

五代基本内容和手段比之四代。没有明显的革新，只不过图像更加精美，操作更为灵活，细节理为充实罢了。战略方面，设置了外交、计略、特殊、军事、人事和内政六大项指令，每项指令都必须先任命专职人员担任主管后才能执行，并且除“特殊”指令担任官外，其它五种官职都只能每年一月加以任免，因此量才适用非常重要。

君主参数中增加了一条“名声”值，名声的高低直接影响到每月的可行动回数和将领、百姓的忠诚度，充分体现了“得人心者得天下”的道理。外交方面，将不能再随随便便地破弃盟约；特殊方面，可派遣部将出去修行一年，既能提高人个能力，也能帮助搜索各地的情况；内政方面，可以同时进行开发、治水、商业和防御四方面的工作——除此以外，战略部分再无更多的变动。

战斗部分，恢复了一代出现过的粮仓，攻方的粮仓如果被夺，就必需全军撤退。另外，还增加了阵形的设计，阵形包括锥形、鱼鳞、偃月、萁形、雁形、鹤翼、方圆、长蛇等十数种，不同的阵形如能配合适应的地形和武器，将能发挥出最大的威力。战斗依旧限制一个月三十天，以限制时间结束一方全军覆没或粮仓被夺、守方所有城池被占领为战斗的中终结。

就此看来，《三国志Ⅴ》一定不会让KOEI迷们失望的，可是大概也不会太大的惊喜，反而是在此之前推出的《三国志英杰传》，的是精品，值得珍藏。《英杰传》是款战役型的SLG，在游戏手法上并无太大的创新，但情节的设计、形象的塑造、RPG辅线的增添，配合以商品质的音响美术，使它在战役SLG竞争激烈的日本市场上牢牢站稳了脚跟。但愿《三国志Ⅴ》不会让朋友们感觉KOEI是在退步中，也就足矣。

《吞食天地》以及其它

《吞食天地》是日本CAPCOM八十年代末在TV GAME上制作的RPG游戏系列，情节设计比较独特，人物形象相对突出，但游戏手法，当然啦，非常呆板和古老。九十年代初，台湾游戏业刚起步的时候，某家公司看准了它在中国游戏者中很受欢迎，于是照葫芦画瓢，制作了两代PC版(当然无版权)。PC版和TV版相比，内容一模一样、图像比较粗糙、操作性则让人难以忍受!然而有趣的是，《吞食天地》在日本已经被遗忘，在中国即将被遗忘，台湾竟又出现了第六代(天哪，日本都没那么多代)——不管是否盗版，内容能有创新吗?还能有市场吗?我可不敢白日做梦。

我们在PC上能够见到的日本三国游戏，除去KOEI的产品、《吞食天地》(起码是日本GAME的翻版)外，还有一款GE·GETEN制作、松岗汉化的《卧龙传·三国制霸の计》。《卧龙传》的主人公不再是大政方针都随心所欲的诸候君主，而是为他人做嫁衣裳的军师——构思确实新颖，设计却并不高明，稍晚出台的科幻GAME《银河英雄传说Ⅳ》同样要靠不知否通过的提案去引导战略，但游戏性要高明了不知多少倍，何况还能发动政变把猪头三上司赶下台。相对的《卧龙传》中你只能憋一肚子火气，不敢拿傻瓜或疯狂君主怎么样(《太阁立志传Ⅱ》还能换个主子



呢)，游戏音乐、图像又非正品，战争的操控极不明确，没事干图新鲜的时候很可以一玩，精品珍藏的话在可不必考虑。

岂容倭人独领风骚

日本的三国游戏，PC只占了30%，TV GAME上更是数不胜数——没道路中国的历史或小说光给别人带来声名、财富和乐趣，而我们只有站一边鼓掌的份。还好九十年代初以来，以台湾游戏公司为龙头，中国的三国GAME在市场上也逐渐占据了一席之地。

其实三国GAME的种类很多，PC上我们可见的日本游戏基本以SLG为主，本国游戏则八仙过海，各显神通。比如TAB(桌棋)，就有光谱的《富甲天下》及其续集《雄霸天下》、汉堂的《爆笑三国专》等多款。《富甲天下》320×200的分辨率，256色，可以想见其画面质量不会很好，但游戏性比较突出，还能玩玩；《爆笑三国志》图像质量和搞笑的对话设计虽然要精美得多，但内容设计反不如《富甲天下》。这两款游戏走的都是《大富翁》的老套路，《爆笑》更几乎完全照猫画虎——《雄霸天下》则加入了很多SLG成分，类型较新，如果图像能够跟上潮流的话，应该是款不错的游戏。

提起格斗三国游戏，相信许多朋友都会想起熊猫的《武将争霸》，这是第一款冲上美国排行榜的中国游戏。95年，熊猫又推出了此游戏的第二代，号称“格斗经典”——不过凭心而论，它比一代有了很大的进步，无论声光效果、操作性、流畅感都已经接近国际水准，而且还别出新裁地设计了所谓“统一天下”的模式(ACT+SLG?)。相比之下，同时期智冠北京分公司推出的《三国志风云天下》就屎得多了，整个儿差着一个档次。

不过熊猫的作品并非都是精品，夹在两代《武将争霸》中间的RPG《赤壁之战》就明显等外。《赤壁之虎》模仿《吞食天地》之外，还想出新，规划了孙曹刘三条线索，玩一部GAME相当于玩三部——可惜劣质的画面、操作性，以及慢似蜗牛爬的战斗系统把一切全都给毁了。

希望越大失望越大

智冠91年推出《三国演义》轰动华人世界后，俨然中国SLG的西楚霸王。不过其后它开发GAME过滥，声誉每况愈下，大有被围九里山的味道。为了重入江湖、风云再起，智冠决定制作第二代的《三国演义》——一时间，中国GAME玩友们群情振奋、翘首企盼，似乎真称得上是“武林至尊，宝刀屠龙，号令天下，莫敢不从”了。

然而，《三国演义Ⅱ》的正式发售时间却一拖再拖，其“犹抱琵琶半遮面”的羞涩程度竟然超过了任天堂64。不需烦之余，弄套DEMO来仔细研究一下，却感觉也许大家都上了一个大当!

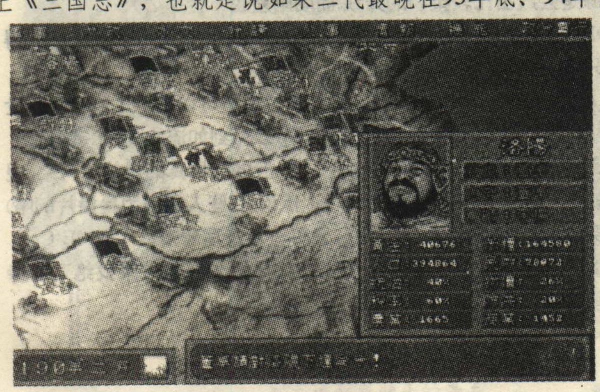
据称正品出台后，基本配置为386、4MB RAM，要占55MB的硬盘空间。那么大的GAME，主要容量都花在哪里了呢?几乎所有台湾杂志上的介绍文章，都大吹声光效果如何出众，我看过DEMO后却对此抱十二万分的怀疑——音乐效果尚可，编排一般；美术呢，场景的绘制年前也许还算不错，迟至今天再发行却多少有点落伍，人物的绘制更是粗糙到……老实说，我认为五年前的一代都比它要强得多!

至于内容，如果《三国演义》续集的开发速度能够赶上《三国志》，也就是说如果二代最晚在93年底、94年初推出，那么也许还够吸引个百八十万玩者。到了今天，《三国志Ⅲ》、《三思志Ⅳ》、《信长的野望Ⅵ》汉化版纵横一时，《三国志Ⅴ》汉化版和《风云三国》、《官渡》即将上市的今天，《三国演义Ⅱ》也许会以“毫无新意的最新三国SLG”之名“享誉”一时吧。

几乎所有系统都是一代的繁化，指令分为八大项(军、政、外交、计谋、人事、情报、机能和实行)，零零总总近百条分指令，计谋增加到十四条(二虎竟食、驱虎吞狼、假道伐虢……诱降、策反、暗杀等)，战争时增加了阵形系统(一字长蛇、方、圆、锥形等十一种，朋友们可以试着比较一下，它和《三国志Ⅴ》的阵形系统孰优孰劣?)。其它的新东西?起码DEMO坦克找不到。

当然，55MB里最大的部分要留给智冠吹嘘已久的3D武将单抵消系统，咱们且不论类型的SLG或3D是不是节外生枝，广大PC GAME玩友们的领略过《FX FIGHTER》和移植版的《VR REMIX》等游戏后，想必对《三国演义Ⅱ》的3D对打只有好奇心，没有GAME欲了吧。更何况一开始大言炎炎地号称可以手控单挑，现在又改成纯动画性质，实在让人有被摆了一道的感觉。同为SLG的《赤日》(台湾21世纪纵横)也有3D单挑画面，看它们谁先上市了，大家不妨比一比看。

就在人人争夸《三国演义Ⅱ》，越等越当它是宝的时候，我绝无故意唱反调的意思，不过俗话说得好，希望越大，失望越大”，奉劝广大三国迷们不要过痴迷。但愿等到此书出版之时，《三国演义Ⅱ》已经正式发行了——是驴子是马，不妨拉出来遛遛嘛。（下转P71）



◀ 三国游戏时至今日仍长盛不衰秘决何在?

電玩AV周邊特報

-Hi-Fi发烧园地

随着名家厂牌视听AV器材的普及与流行，以往得要投下大笔金钱才能享受到的高级视听配备，近年来在价格方面已逐渐贫民化，同时也慢慢进入每一个家庭之中。从最早的卡拉OK时代，到目前所谓的《家庭剧》组合，各型视听Av器材不仅在机能方面有着极棒的演出，同时价格也令人能够接受。

有时总在思考，为什么视听AV器材仅能用作卡拉OK以及观赏碟片时使用？其实，就目前名次世代主机纷纷朝影音方向上发展的潮流来看，现在的玩家所接触到的游戏作品，早已非往年FC红白机时代八位元的画面与电子合成音了，一款游戏在音效、画面上所展现出来的排场气势，几乎已经拥有如同电影般的制作水准了。既是如此，那为何不能透视AV视听的组合，让游戏世界能够更动感，更迷人？

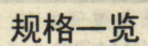
最近我收集了一些有关最新AV器材的资料，并且从中挑选了一些较为平价，且机能、实用等较能符合电玩族需求的产品为大家介绍。希望各位读者能够从本单元之中找出经济能力许可购买的机器，让玩电玩不必再局限在小电视荧幕、音感不分明的喇叭之上。

VIDEO視訊部分

1.SONY液晶投影机(CPJ200)
日币定价98000元

由SONY所制作的简易型机种，180度的旋转设计，可以将影象投至天花板上欣赏。





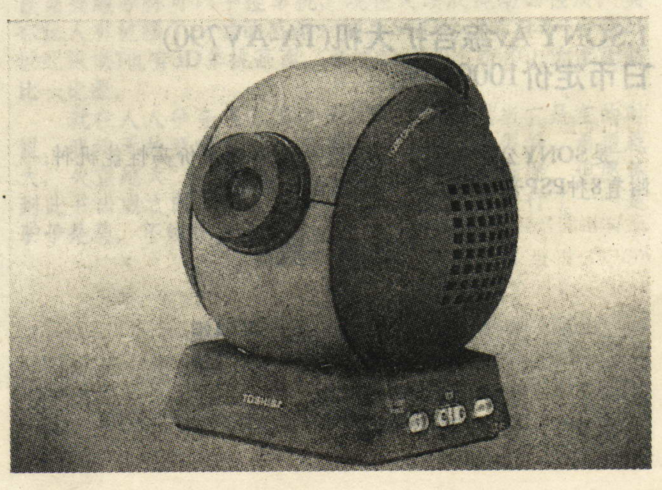
规格一览



18万画素/1.3吋液晶板一枚
立体声喇叭内藏
AV及S视讯输入端子各一组
投放尺寸20-60吋

2.TOSHIBA液晶投影机(VIDEOBALL)
日币定价75000元

外形娇小可爱，同时旋转性方面更为灵活，几乎是针对追击SONY(CPJ200)所开发出的策略性商品。内附星座投射机能，可以在您家的天花板上投出一片璀璨的星空。



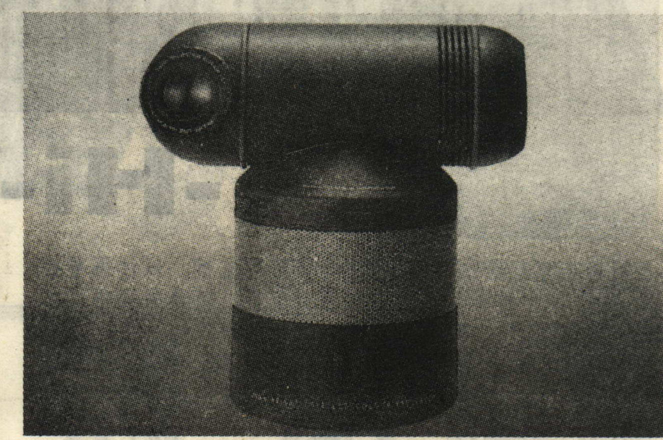
规格一览



18万画素/0.7吋液晶板一枚
立体声喇叭内藏
AV及S视讯输入端子各一组
投放尺寸20-60吋



3.飞利浦液晶投影机(LLP-5200)
日币定价95000元



简洁的外型设计，适合将其以脚架固定或是直接挂于墙壁之上，同时内附三种电影院的荧幕尺寸，可供使用者依喜爱自由调整之用。

规格:

18万画素/0.7吋夜晶板一枚
立体声喇叭内藏
AV及S视讯输入端子各一组
投放尺寸20-60吋

4.MITSUBISHI液晶投影机(LVP-EP1)
日币定价138000元



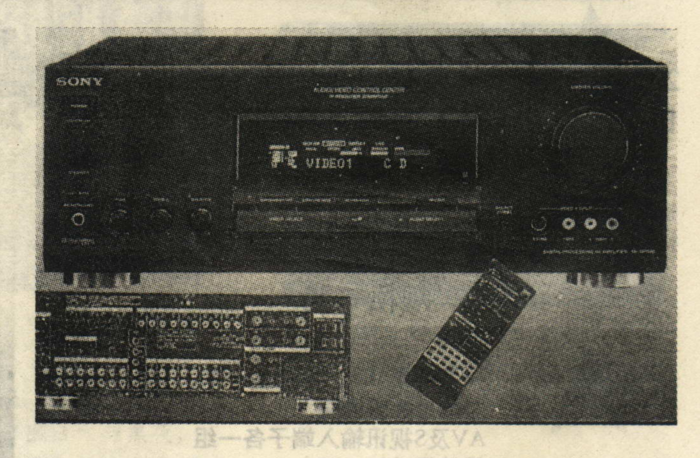
由三菱家电本部所开发出的家用型投影机，属于该公司另一部高级机种的简易量产机型。机能卓越但价格也相对较高一些。其中附有RGB输入端子的机能，可接续一般的个人电脑PC。

规格:

34万画素/1.3吋液晶板二枚
立体声喇叭内藏
AV.S视讯，RGB输入端子一组
投放尺寸20-120吋

AUDEO音訊部分

1.SONY Av综合扩大机(TA-AV790)
日币定价100000元



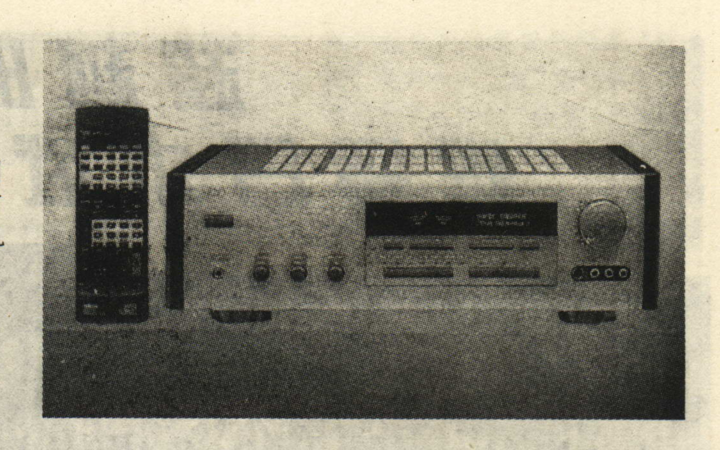
是SONY公司针对一般家庭所开发的平价高性能机种。附有8种PSP音场模式可供玩家自由调整选择。

规格一览

输入AV X 6组，SX 4组
输出AV X 3组，SX 2组
光线输出 3组
音场输出 8种



2.YAMAHA AV综合扩大机(AVX-1000 DSP) 日币定价138000元

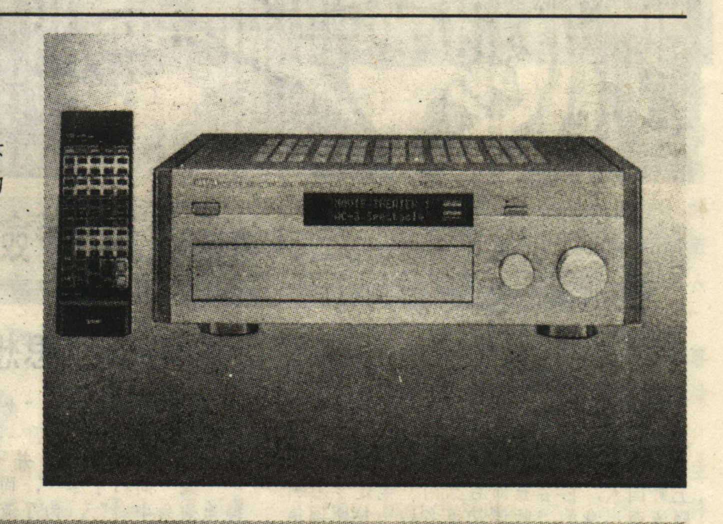


可别以为YAMAHA公司只会做钢琴而已，其实该公司在扩大机上的开发表现亦是一绝。其独家开发的音源晶片拟真的演出令人激动。本部机种是该公司所推出的中级机种。

规格一览

输入AV X 6组，SX 1组
输出AV X 3组，SX 1组
音场模式34种

3.YAMAHA Av综合扩大机(DSP-A3090) 日币定价248000元



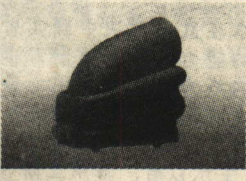
是该公司最新推出的高级机种，在价格上也是高得吓人。但是在性能上的表现也是十分令人激动，同时最新的环绕音响规格(AC-3)也列为标准配备。

规格一览

输入AV X 5组，SX 1组
输出AV X 4组，SX 1组
音场模式39种(AC-3对应)

其它配備

1.KENWOOD重低音(SW-05) 日币售价37000元



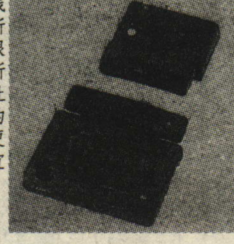
和一般喇叭不同之处，在于其主要用途是为营造具有魄力的动感音场。例如：剧中情节爆炸时自可感受到那阵爆炸的震撼向您袭来。是视听组合中绝对必备的家伙。

2.SONY重低音耳机(MDR-IF120K)日币定价8800元



夜深人静之时，想要体验动感音效却又担心扰乱他人安宁时，这款配备绝对可以满足您追求动感魄力音效时的需求。同时亦属于无线控制式，不必受限于接续的距离，其省电设计可连续使用100个小时以上。

3.SONY无线AV系统(HSA-IF1) 日币定价29800元



连接电玩主机的AV线一向是玩家不能随心所欲，自在进行游戏的限制。SONY公司目前独家所开发的这款配备，可以让主机与各项Av视听器材的距离分得更开，离得更远，但是价格也是不便宜哟！

4.KENWOOD小型防磁喇叭(AS-3) 日币定价7500元



若是您属于预算紧缩型，但又是想要尝尝魄力音效甜头的人，这款小型防磁喇叭可以满足您最低的音效要求。接续方式很简单，同时也可以充当个人电脑的多媒体音效喇叭。

后言：

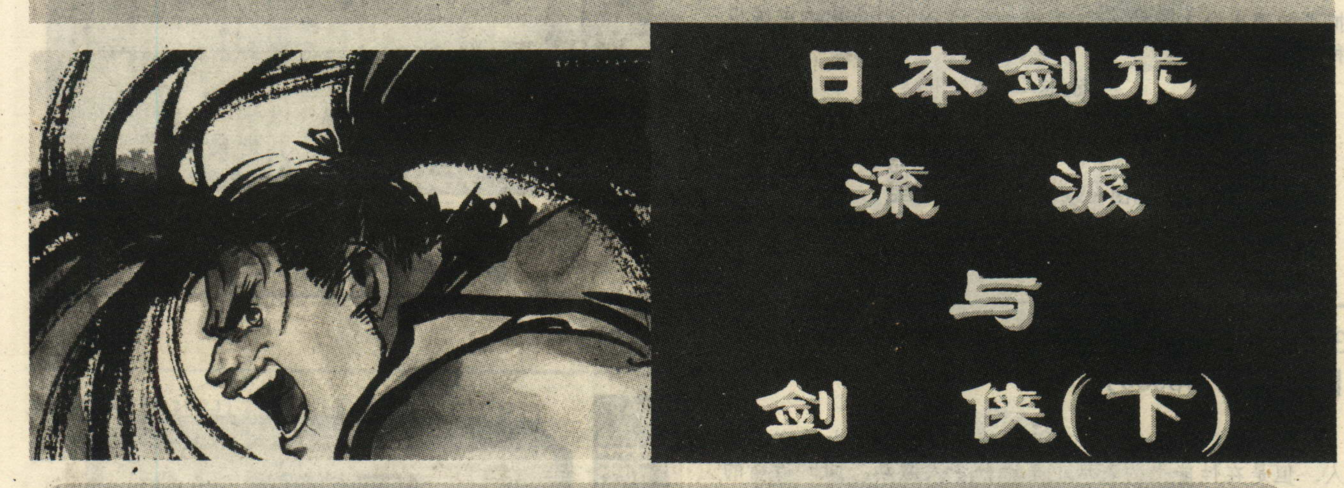
碍于篇幅以及本刊的客观立场(介绍多了可是会被读者们批评是在做广告哟)，因此，笔者这次仅就部分产品作一介绍。同时也期望读者能够收集到相关类似产品的资料为大家介绍，毕竟电玩世界里不是仅有各型主机的硬体与软体动态而已，玩家可以透过各式的组合，达到各方面的需求与体验。新的一代家用游乐器已非过去的单一游戏功能，在未来将是一种新兴的复合性媒体与新视听艺术的代言人！

后注：

1.以上所提及之各项产品以及商品名称，均为各公司所有，本文仅为说明介绍。

2.以上之各型产品，国内引进渠道亦有区分公司货及水货，价格差异颇大。为免引起争议，故均采日币标示，不详之处敬请见谅。

超越時空 縱覽日本武士的世界!



三、后大江戸劍術時代(續)

恐怖的同归于尽思想，无住心剑流。

在小说和剧作中出现得不多，但其实是不逊于萨摩示源流的凌历剑法。

开山祖名叫针谷夕云(1592~1662)，是上野国人，俗名五郎右卫门。他是学习新阴流而出身的，师傅是著名的小笠原源信斋。

无住心剑流又有“夕云流”及“破想流”的别名。

夕云流的理论，并不是简单的“战平”或“同归于尽”，而是指“在对手强得无法命中时”，为了流派的骄傲，对其它任何流派都至少要同归于尽，而绝不能败北。

或者同归于尽，或者胜利，在两者中二选一，绝没有失败一途。但这种思想除了在江户时代，是没有多大市场的。

无住心剑流，是为江户时代而生的，空前绝后的流派。

惊人的剑流!二阶堂平法

在本文中介绍的流派中，这是最最特别的一种。不过，称之为剑法恐怕不大合适。

正式完成这种“术”的人，是著名的松山主水大吉(?~1635)，他曾一生四次试图狙杀宫本武藏未果，但本人亦是相当了不起的忍法剑士)

主水大吉的祖父，是竹中半兵卫的异父同母兄弟，而松山一族过去曾追随加藤清正，至主水这一代清正投入细川家，松山主水大吉亦出仕在细川家。

松山家代代相传的“二阶堂之兵法”，是由二阶堂氏首创的，它与剑术祖师级的中条流也有关系，有一种说法这是中条兵库头与僧侣慈共同开发的，已进入传说话的领域。

二阶堂平法，其实是以牵制和束缚对方为主的技巧，尤其它修炼到最高境界时能使用的“心之一法”，更是一种让人骇异的技法。

在记载中，细川忠利出府时，刚刚登上江户城头，城门前已有各地诸侯杀到，而这时松山主水站到细川家的行列最前，不知用什么方法，瞬间“以目光”令各队伍中为首的武士失去战意，而细川的军旅，安然通过庞大的封锁……

以上是加入了传奇色彩的记录。但主水在武士对决中确实曾应用失去行动的能力，就算拔出刀也没法发出杀招的威力。抑制对手力量的主水，便在这时散发出凌厉的杀气，以压倒的姿态斩掉对手。

主水以后，继承二阶堂平法的人名叫村上吉之丞，再往下到了儿子那一代便失传了。但这门诡异的、糅和催眠术忍术与刀术的武艺，在小说、GAME等领域一再被重现。

复仇的剑术·荒木流

日本三大复仇者之一，荒木又右卫门(1598~1638)的独创流派。

荒木流，一说荒木曾向柳生十兵卫处学习剑技。

结束“36人斩”而完成复仇的又右卫门，本应作为一大流派的宗主而活跃，但很可惜，之后不久便病亡了(虽有传说五年后仍有人见过他)。因此，荒木流也是绝传的流派，其真正的精义也成了一个谜。

流派的总合 ·井蛙流平法

不言而喻，“井蛙”这一名称有着“井底之蛙无从知晓大海”的意思。而这一流派，正是抱着这一思想去最大限度吸收别派精义而诞生的。

其代表性的创始人，是深尾角马道义(1631~1682)，他从父亲那一代学到丹石流剑法，并加入了新当派、富田流、新阴流的技巧，再综合修习松本流、去水流、东军流、体舍流、念阿弥流、岩流派发扬光大。

与之相匹敌的，可以说是三脯源右卫门政为(1645~1709)的无眼流(其人得到一刀、卜传、富田、新阴、吉冈等十八个流派的免许皆传评价，也是一位不世出的习剑天才)。

剑士一族·心形刀流

最古老剑派的一支，香取神道流中诞生的新流派，创始人伊庭是水轩明(1649~1713)。

“心”字的含义，代表这是一个典型的自修剑法流派。在这一流派中，于动乱的幕末期，产生众多著名剑士。其中有被称为天才的独臂剑士“小天狗”伊庭八郎(1843~1869)，及中兴心形刀流的军兵卫秀业(1810~1858)，以及在海军学校任剑道教官的军兵卫秀俊(1813~1886)等。

伊庭一族在历史上，是可与柳生并列为剑士代表的名门。

新古典派·神道无念流

那是在1707年富士山喷火后诞生的，由原一元流，亦称无念流的弟子福井兵卫门嘉平创立。

因为福井得到了谜之老人传授秘剑饭纲，故将老人尊为神而改名神道无念流。在江户后期，被称为“最古老而又最新的剑法”。

四、血肉與硝煙的幕末時代

“技”之北辰一刀流

由千叶周作(1794~1855)创立的流派。与剑圣上泉伊势守相似，改良了竹刀及防具，并使练习方式更加合理化。说创始了近代剑法也并不过分。在这一族中，相继涌现优秀的人才。周作的次子荣二郎、有“小千叶”之称的弟弟定吉、及其子重太郎均是佼佼者。而重太郎的妹夫，著名的志士坂本龙马(1835~1867)更是北辰一刀流的杰出代表人物。以他为首，新撰组的军师清河八　郎正明(1830~1867)、伊藤甲子太郎武明(1835~1867)，还有将西乡与胜会谈后从江户战火中救出的剑圣山风铁舟(1836~1888)等，均是超一流的北辰派剑士。

另外，赤胴铃之助也是千叶周作的弟子。

“力”之斋藤派无念流

与千叶的“技”相对的，是“力”之斋藤，是出自神道无念流斋藤弥九郎善道(1798~1871)。

从善道开始，他的儿子新太郎龙善(1828~1888)、桂小五郎(1833~1872)、明治剑道三长者之一的根岸信五郎(1844~1913)率领奇兵队的高彬晋作(1839~1867)，还有更著名的总理大臣伊藤博文(1841~1909)等等，以及渡边华山、佐久间象山、吉田松等，都是日本近代史上的重要人物。

不仅是力量，实际上需要更强的头脑与精神，才可称为斋藤派无念流的达人。

“位”之镜心明智流

“位”的意思，指姿势、形态的端正与优美。

初代的桃井八郎在桃井八郎左卫门创立镜心明智流(是富田流的一刀流为核心，与柳生、堀内流混合而成)。但将其真正发扬光大的人，是四代目的桃井春藏直正(1826~1885)，真正是一位了不起的天才，他27岁就成为四代目的继承人，并且在庆应年间，担任幕府讲武所的教授。

在这一流派中，出现了许多明治时期的活跃人物，有警视厅的剑术教师上田马之助(1832~?)、“杀手”冈田以藏(1836~1865)、土佐勤王志士武市半平太等等。

一刀正传无刀流

代表人物—山冈铁舟(1836~1888)、笼手安定(1840~1900)。

天然理心流

代表人物—新撰组的近藤勇(1834~1868)、土方岁三(1835~1869)、冲田总司(18??~1868)等。

示源流

代表人物—剑圣男谷精一郎(1798～1864)、胜海舟(1823～1899)、天野八郎(1831～1868)、主持明治击剑会的神原健吉(1830～1894)、明治剑道三长老之一的得能关四郎(1842～1908)等。

直心影流

代表人物—以暗杀井伊大老而著名的有材次左卫门(1838～1860)、中村半次郎(1838～1877)等。

大石真影流

代表人物—大石进(1779～1863)。

傳説的英雄們



优秀的人物，是不会被历史所埋没的，在今天的各种武士题材的小说、漫画、GAME中他们的身影依然活跃，他们的事迹依然令人神往……

在以下的部分中，就让我们一起来追慕这些英雄在历史上的真正面目。(有很多并不是剑客!就当这篇是番外附录吧!)

日本史上最大的魔术师 安倍晴明

在无数的漫画作品中，只要与阴阳术、巫术等有关的题材，都可以看到安倍晴明这个名字。他究竟是一位怎样的人呢?

安倍晴明生在921年，奈良时代阿倍右大臣的家中。

他从小就热爱天文学、占星学。也许真的是一种宿命，960年，得到天文得业生的荣誉，之后，担任过天文博士、主计权助等，官至从四位下的品级。

他以教授加茂家阴阳道及占星术而名声大噪，并以准确预言花山天皇的让位而有名。

当权势绝顶的藤原道长前往法成寺的建设现场时，他心爱的大白犬一再阻止道长的脚步，道长不放心而请来晴明为他占卜，得到结论是藤原道长的政敌左大臣藤原显光，请到道摩法师芦屋道满对他实施诅咒。

这位芦屋道满，是晴明在魔术界最大的对手。

虽然占星、预言不是为信，但至少说明安倍晴明有着洞悉人心、分析政局的敏锐感觉。而他制订完善的天文历法，更充分显示出他非凡的数学、天文学才能。

勇猛强悍的金太郎！坂田 金时

在“桃太郎传说”中，桃太郎有一位强有力的伙伴，就是手持大斧(钺)的五方五土之神——金太郎。而以他为主角的儿童读物和RPG也有很多。

详细生卒年不明，大约是在950年左右吧，总之，他是被丢弃在山中的婴儿，被山姥收养，从此在足柄山成长。经历种种磨炼，闲时的玩伴便是山中的野兽，与大熊相扑为戏，使他拥有超人的体力及奔放的性情。

21岁(推算)时，金太郎遇到了他的主君，这便是源赖光。之后，改名为坂田金时的他更成为源赖光的四天王之一。

36岁时，参加了著名的“酒吞童子退治”。

一生独身的金太郎，就象为赖光而生，赖光死后，时便消失在足柄山中了。

传大的悲剧英雄源 义经武藏坊 弁庆

1159年，源义朝的第三子出世了，孩子名叫牛若丸，也就是这后的源义经。

但就在同一年，源平合战的第一回合：平治之乱中，义朝兵败身亡。其母常盘御前逃往大和之国时，将牛若丸托寄在鞍马寺的东光坊处。从此，义经便在那里成长，白天学习知识，夜间在山中练武，一说教授他武术与兵法的是住在鞍马山的妖怪大天狗。义经的心中，只有一个念头：打倒平家。

与商人吉次的相遇，在旅途中击退来袭的山贼，是义经崭露头角的转机，此后寻兄、元服、会见伊势三郎，陷入不断的忙碌中。之后不久，在京都从阴阳师鬼一法眼处得到阴阳术的秘法。至此，义经集兵法、武术与妖术于一身，完成修业。而他的身边，仍然缺乏有力的追随者。不过，别着急。

游侠四方的义经，在一个个击退强盗的使命中，终于得到了一位最强的部下，同时也是最忠心的死士——弁庆。

弁庆的出场，是一个每晚在五条大桥出没的“谜之持刀强贼”。当他正沉沦于这种生活时，月夜下，伴着笛声，义经出现在他的面前。

经过一场惊险的死斗，弁庆拜服于义经的武艺和胸怀，开始了追随义经的生涯。

武藏坊弁庆，也许是日本古代史上最强的人，有着战鬼之名的他，在1180年源平谷合战第二回合中，他追随着义经立下赫赫战功，而义经在这时成为大将军。

在一连串的兄弟反目、战争和各种波折之后，义经终于在1189年的衣川合战败北，与弁庆一起离开了人世。他也有一种说法，义经由海路从北海道逃去，而成为虾夷的王者。

无论如何，义经都是一个不断奋斗，并能得到人心的大人物，至今仍让人们怀今，令人尊敬。关于他的各种文学、卡通作品便不必说了，仅GAME便有“牛若丸三郎物语”、“义经传说”、“丸郎判官记”等，至于弁庆，也有各种如“弁庆外传”的RPG出现。

统一天下的英雄是第六天魔王?! 织田&信长 森 兰丸

织田信长是结束战国时代，基本上统一了日本的英雄，他是因为总会做出一些别人所无法预料的政治决定及军事行动而被称作“大傻瓜”的天才。

1534年，信长生于尾张国的那古野城。幼年时的信长十分狂妄任性，负责教育他的平手政秀因他的恶行而困扰，自尽身亡。悲伤悔恨的信长因而开始悔改。

信长幼名三郎。当他很小时，父亲织田信秀去世，信长争长的人生，使从此开始了。

当时，尾张之国由织田家的几个儿子分散支配着，谁都认为，信长这个败家子是最没希望的。但就是他，击败了异母兄长与弟弟，平定尾张一国，主宰了织田一族。那是在1560年，信长诸侯生涯踏上血的起点。

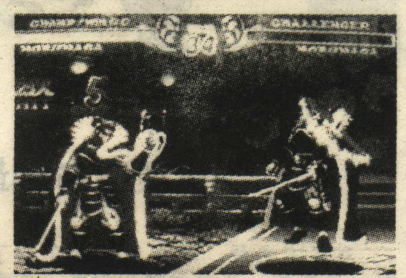
就在这一年，骏河的智将，强大的今川义元，率兵2万5千侵攻尾张。而织田家刚之经历大规模内战，信长的兵力仅2千人而已。

结果是令人震惊的：信长准确地收集天气情报，预测到豪雨的来临，并借助雨势之使大胆得近乎疯狂地轻军突入今川本阵，斩杀今川义元于田乐狭间。

之后的信长，虽然有着比瑞山烧讨等等暴行，并遭到武田、毛利、朝仓、浅井、本愿寺所组成反信长联盟的围攻，但仍势不可当地将对手逐个击破。经历长条合战等大规模战役后，至1576年安土城筑起，在实质上已结束了战国的时代。

不过，信长虽然击败列强，傲视天下，最终却并未能安享胜利的快乐。1582年，被属下的明智光秀在本能寺叛变攻击，信长身亡。而光秀在随后的战役中，被秀吉所击败。

但为何标题上要提到森兰丸呢?他虽不是象羽柴秀吉或柴田胜家、明智光秀那样影响历史的大人物，却是信长后期最重要的亲随。兰丸是日本史上著名的美少年，也是忠实于信长的侧近武士。兰丸在光秀之乱，与信长一起死于本能寺。历史对信长的评价不一。所以，才会有“战国之风云儿”、“信长公记”这种正面描绘信长的GAME，也会有“忍者武雷传说”、“伊忍道”、“战国传承”这种将信长写成魔鬼的作品。至于最著名的“信长之野望”，则是客观再现历史的SLG，与人的主观情感关系并不大。关于信长与兰丸，给笔者印象最深的却并非史书或小说的记载，而是根据本宫广志同名小说所制作的一款RPG：梦幻如真。



▲“灭界霸王”信长公是最强的!

游戏的序章，便是本能寺之变，然而信长并没有死，他与森兰丸一起活了下来。这个死里逃生的男人，依然抱着野心，但目标已不再是日本，而是整个世界。不过因为原作便是搞笑漫画，所以信长的形象多少有点离谱，那个买东西不给钱的人真的是信长吗?……在最近的一款很新的SNK对战游戏—“霸王忍法贴”中，信长与兰丸亦作为BOSS角色登场。这两个人物的神秘与强悍，也许将永远存在于人们心目中。

出生于黑暗的英雄　服部 半藏&风魔 小太郎

喜欢“侍魂”的朋友，一定对那位使用影分身和爆炎龙的半藏印象很深。不过，在下文中介绍的，战国时代伊贺忍军的代表人物并不是那位半藏。

战国时代的半藏，生于1542年，本名服部正成。从小在鞍马山修行，年至18岁时便修得了忍术的真义。

1582年，侍奉德川的半藏在“家康穿越伊贺”的行动中，发挥忍者的本领，审察地势、召集忍军，护送德川家康平安地经近江、甲贺信乐、伊贺盆地而回到三河。在对真田十勇士的战斗中，半藏更充分显示出他的非凡的武力，从而得到家康的充分赏识和信任。可以代代相传，所以侍魂中与十兵卫生在同一时代的那位为了夺回儿子的身体，拼命向天草挑战的服部半藏，应当是次一代或再隔一代的半藏吧。

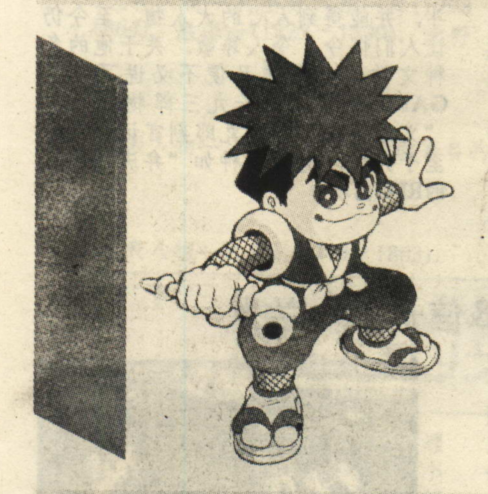
讲完服部，再说风魔。

风魔小太郎这个名字，也是风魔一族历代首领世袭的。在“信长之野望”中，便有着两位风魔小太郎，年老的那位，是在北条氏纲时代便追随北条家的，氏纲死后，他在氏康对足利、上杉及关东联军的川越城防御战中，发挥了重要作用；而年轻的小太郎则是那位的继任，在1571年氏康辞世北条家没落后，带领风魔一族遁入深山，做了盗贼。

无论如何，半藏与小太郎在战国时代的地位都堪称忍者的代表。有名的对战GAME“世界英雄”中，也可以看到这两人的身影，不过，经过了太夸张的艺术加工(连面罩也不带!)，可别带着这种印象去形容他们哟。



穿梭于乱世的谜之怪盗 石川 五右卫门



稍有资历的GAME道友，都该知道KONAMI的“大盗伍右卫门”吧，从FC到SFC、到次世代，伍右卫门的足迹无所不在。而他的原型，是安土·桃山时代的一位盗贼头目。

关于他的身世，说出来令人吃惊：五右卫门的父亲，原本是中国明朝皇帝神宗的臣下宗苏卿(音译?抱歉，笔者不知道这个人)，而宗到日本办事却行踪不明，五右卫门(那时当然不叫这个名字)为了寻找父亲前往日本，成为明智光秀的养子。其后经本能寺之变、光秀三日天下、秀吉取得日本，五右卫门沦为盗贼。至于他的武技，主要也是以轻功等等为主，真田十勇士的雾隐才藏与五右卫门是同门师兄弟。

在逃亡开始时，五右卫门偶然得知，杀死他父亲的，与杀死他养你光秀的同是秀吉。所以，从此心中抱着“毁灭丰臣的天下”而组织起强大的盗贼团，扰乱世界的宁静。

关于他究竟是侠盗还是恶贼，史学家各执一词，总之，我们就把他想成游戏中那样快活、正义的江户小子吧。

背负宿命的最强之剑士！宫本 武藏 & 佐佐木 小次郎

对宫本武藏，是无须废话介绍了吧：战国末·江户初期的剑客、日本最强的武士、二天一流的开山祖师。但对于他的生涯，读者朋友们知道多少呢?

1585年村，在美作国宫本村，剑术家新免无二斋的儿子降生，他就是新免武藏，即日后大大有名的宫本武藏。

武藏年少时便有着超人的力量，能将村里最重的大汉或耕牛摔出去。而他自13岁时的第一次比剑获胜，一生中大小60余战从未有败绩，更说明他不仅有着过人的武艺，还是一位深通战术的兵法家——只懂得武功的人，不会得到这样的成绩。

其实，青年时的武藏，曾参与过著名的关原合战：是作为宇喜多军中的一兵普通兵士。当然，丰臣侧兵败，武藏也因此无功而返，从那时候，开始了他的流浪修行生涯。

首先在京都，战胜吉冈清十郎，然后于奈良力克宝藏院，以后，江记的梦想权之介、伊贺的六户梅轩、以及在京都的吉冈一门，相继败在武藏的剑下。

至1612年，在严流岛决斗中斩杀天下闻名的佐佐木小次郎，使武藏的名望达到顶峰。

1634年，在小仓会见小笠原忠真，去后于岛原之乱出阵，担任监军。

1640年，出仁熊本的细川家，1641年，提出兵报三十五条。

1645年去世，遗下著名的《五轮书》。

武藏一生最大的对手，佐佐木小次郎又是一个怎样的剑士呢?

小次郎与出身并不富裕的家庭，一生充满波折的武藏不同。他从小便是在赞扬和拥护中成长，但他绝不是一个徒有虚名的武士，在京都的剑技试合中，他以凌驾于众武士之上的实力博得所有人的认可。也有人说，虽然在对决中落败，但小次郎的实力其实在武藏之上。

但他的武技究竟是怎么回事呢?小自郎由一刀流的钟卷自斋处出师，也学习过富田流的技法，可是他所用的长刀，与小太刀的真髓格格不入……严流那独特的绝技“燕返”，更完全是他的独创……小次郎的剑法，完全是一个谜。

提到小次郎，忍不住又想聊“侍魂”，这里要说的是桔右京，虽然这是一个基本虚构的人物。

桔右京是皇室的后裔，优雅洒脱的他，在设定中出身于叫做“神梦想一刀流”的门派，那么无疑，与林崎明神梦想拔刀流是有着密切关系的。但GAME中，桔右京竟会使用小次郎的秘剑燕返，所以，他的剑术中还掺杂着神秘的严流成份。

若要追究他的原型，那么出生在那个时代、使用居合拔剑术的高手、又患有慢性肺病的美男子，与这些特征最接近的，应该是田宫流的子弟——田宫坊太郎吧(看过山田风太郎小说《魔界转生》的朋友一定会有印象吧)。

独眼的超天才剑士 柳生十兵卫 宗冬

在“侍魂”中很有个性的人物，江户初期代表性的剑豪，也是柳生一族中最强的武士。十兵卫宗冬1607年出世，他的父亲便是担当将军家剑法指南的柳生但马守宗钜。十兵卫的独眼，是在他少年时，与父亲宗钜用木刀训练时被宗钜打伤的。据说在双方对攻时，十兵卫的气势太凌厉而逼得宗钜不由自主痛下杀手。

十兵卫宗冬一生的大部分时间是隐居于家乡的大和柳生道场，在剑术的研究中度过的，直到1638年接近40岁时才再度出仕。1646年父亲故世，十兵卫继承柳生宗家，四年后去世，为后人留下了一本名叫《月之抄》的兵法书。

十兵卫，在日本史上、在人们心中，都是不亚于武藏的优秀剑士。



◀在的龙的力量中这位君主手下便有一名叫十兵卫的武将



被传说围绕的妖之美少年！ 天草四郎 时贞

初代侍魂中的BOSS，在“斩红郎无双剑”终于再度出场作战。历史上的天草，与GAME中同样给人诡异莫测的印象。他是岛原之乱的中心人物。关于天草的身世众说纷芸。比较可靠的一种说法，他是战国大名小西行长的家臣益田好次之子，所以原名益田时贞，后过继给天草甚兵卫(大矢野甚兵卫)，改为天草时贞。而岛原之乱中，天草身边亦有许多小西的遗臣出场，如森宗意轩等。

1623年出生，除了天草四郎时贞与益田时贞外，还有着很多别名，如江边四郎、大矢野四郎、天之四郎秀纲、四郎太夫等等。

有神童之称的天草，5岁时便成为公认的书道之达人，加上他如少女般俊秀的外表，引起许多人的注意。曾有一位相士送给他这样的话：阁下有着掌握天下的尊贵面相，只可惜生在德川的时代，很难有机会成功。

天草接受基督教的思想，在民众间宣传他的主张：“天地本同根、万物是一体、其间本无尊卑的差别。”从他的教义中得到勇气，而又被贫穷及暴政所困的教民们，终于在1637年暴发了岛原之乱。

这是德川政权建立以来所面对的最大叛乱，直至1638年，在松平伊豆守信纲的镇压下，才使动乱平定下来。天草被斩首。

在“侍魂”中的天草是借用服部半藏之子真藏的身体而登场的，加上对他“妖神”、“邪胎”的设定使其充满邪恶的感觉。但真正的天草如前文所述是一个闪耀着智慧与领导力光辉的绝顶美少年。在RPG“时空武士(LIVE·A·LIVE)”中，天草的邪灵，便是以非常英俊的造型，作为中首脑而登场的，他每次作战前必定要说一声拖得很长的“阿门——”，那感觉就仿佛自己是天上的神一样。

奇异、邪恶、强大、俊美、变态，可以看成天草的主要特点吧。

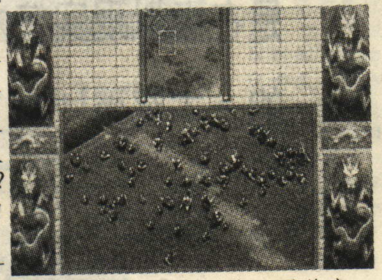
啊!一总算、总算结束了，不知道大家感觉如何?是比较过瘾还是觉得太冗长?希望你们能把对“纵横四海”的建议、或你们的作品寄来，与我们一起把它办成一个以GAME为出发点，可以自由自在聊天、侃山的沙龙。那么，这篇文章就到此结束罗。

文/KING

（上接P61）

《风云》、《官渡》各领风骚

除去《三国演义Ⅱ》，还有两部国产三国SLG年内上市。一是21世纪纵横的即时互动游戏《三国风云》，从DEMO来看，它的人物绘制明显优于《三国演义Ⅱ》，地图绘制与有过之无不及，最特殊的是其战争系统乍一看竟然象极了《WARCRAFT Ⅱ》!诸位能够想象吗?21世纪纵横惯作即时GAME，譬如《赤日》，我是知道的，但三国英雄互动起来，人物性格特色还能保留吗?——罢，罢，猜也白猜，盼它早日上世吧。



还有就是北京前导预计于六月价发售的《官渡》，它将是内地第一款三国游戏、第一款大型游戏。此GAME删除了民政系统，所有篇幅都用来表现一场著名的战争——袁曹官渡大战。内中图像(包括人像)大量采用电视连续剧《三国演义》的实拍镜头，多少有点投机取巧，不过只要剪辑得好，相信玩家们不会太苛刻要求的。AI的设计据称极下功夫，任何一员将领都会根据实际战况作出独立的判断，而不仅仅是游戏者鼠标下的傀儡，至于是真是假，那就只有上手才知道了。

《官渡》传说是三国著名战争系列的第一部，以下还有《赤壁》、《祁山》等十数部或数十部(乖乖!)GAME，并且有望打入一向闭关自守的日本市场——真想早日见到，唯一可惜的是，这是一款WINDOWS95光碟游戏，四、五百MB容量，既不支持DOS，又不易COPY到硬盘上，还是趁早提升硬体并装上正版的WIN95吧——但愿来得及。

日本虽受中国儒家文化的影响很深，但东洋之儒偏重于“忠”，与真正中华以“仁”为中心的儒道大异而小同。这就是为什么我们玩KOEI的三国GAME，总觉得味道怪怪的，为什么以《三国志I》为模式的、相对简单的《三国演义》在华人世界里有这么受欢迎的原因。现在日本的三国游戏基本处于停滞的状态，中国的同类型作品却开始有了长足的进步——希望很快就能够看到基本使人满意的《三国演义Ⅱ》、《风云三国》和《官渡》，希望96年是一个里程碑。(待续)

文/ 赤军、尹龙



模擬實感的世界

意识若和身体分离会是一种非常奇妙的感觉吗？或许有人会说有点不可思议，而且略带点危险性。前些时候（某星期天）看到的一集《新超人》中男主角超人和未婚妻（傻大姐路易丝阑）采访某电脑鬼才（大坏蛋）的VR中心，并且透过头戴式显示器的相关设备协助，进行了一场虚拟实感的意识感官之旅。

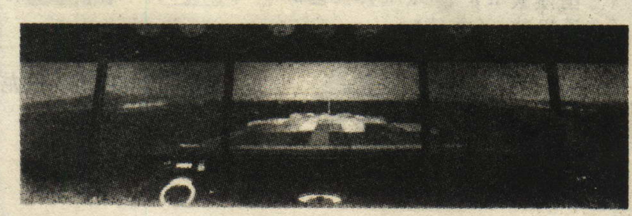
由于大坏蛋[illegible]中作梗，超人和女主角被困在电[illegible]虚拟实感世界，最后邪不胜正，[illegible]鬼才的结局落到了意识和身体分[illegible]下场。剧中最令人深省的是，当[illegible]回到自己的意识时却发现女主角[illegible]意识局限于VR空间，超人欲将女[illegible]头戴式显示器取下来时，却怕经操作手续的强制动作，将造成女主角意识回不到身上。亦即这美丽漂亮的傻大姐其意识将永远被困在电脑所表现的虚拟实感空间！VR的发展真的会让亲临其境者分不清是在现实，还是处于虚幻的模拟实感世界吗？欢迎你进入VR世界，准备体验吧。

虛擬實感—火車駕駛

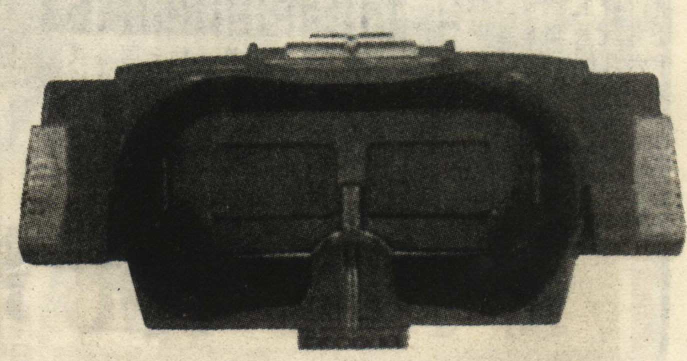
前面想到的是虚拟实感会不会成为心灵的避难所（让人忘掉悲伤，沉溺在VR的欢乐世界）或是成为犯罪者的天堂（洗脑，改变人类的思维），就目前而言，当然无法完全实现，不过今日的不可能往往能够在明日出现。值得大家警惕的是别将虚拟实感给予野心狂。右图是日本神田交通博物馆的一项VR设备一模拟实际的火车驾驶。模拟的火车且JR(手线)驾驶室。模拟的路线是大崎至田端间车站的路线行驶。火车前端的视窗采用3D的实摄景观，而火车动作中的各种声音（刹车声、汽笛、过桥、进入隧道的声音），也实际呈现，这就使日本新干线安全驾驶虚拟实感与真实驾驶是一样的。



▶後視鏡的部份是由液晶螢幕所

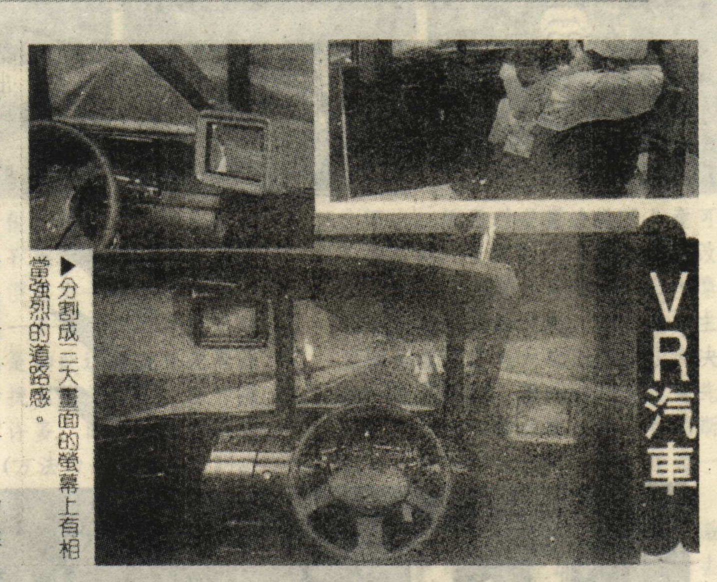


任天堂的32位目镜主机VB是在虚拟现实技术领域的一大突破!



虛擬實感—汽車駕駛

虚拟实感的开车装置又和真实驾驶汽车有何差别呢？答案是十分接近。当驾驶者踩下油门时，驾驶者听到也感受到汽车引擎动力输出的状态与轰隆排气声，同时驾驶者也察觉到车子加速的情形。随着方向盘的动作，左打右转的方向盘操纵，车子开始摇摆，道路左倾右斜。配合着**VR**对应的软件（影象与声音）除了白天、夜晚、下雨、降雪、起雾的气候之外，在道路的模拟上也有着柏油路、碎石路、泥泞路、小径等等。为了要求真实的道路情况，也模拟了真实交通事故的恐怖画面。透过对应软件的不同，视窗上呈现出逼真传神的虚拟实感画面，驾驶者就能够处理一切可能发生的行进间意外，而这些事故在真实世界中可不是能一试再试的，因为是会要人命的。



▶分割成三大畫面的螢幕上有相當強烈的道路感。

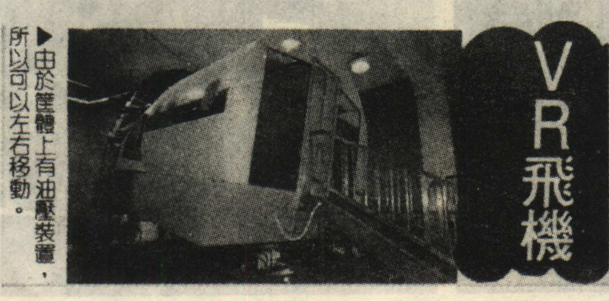
VR虚拟实感的驾车体验不仅仅是发挥在教育与训练的课程上，只要对应轻松的娱乐软体也可以进行精彩的赛车体验。例如，对应的软体是《**R2DGE.RACER**》或是《**INDY500**》、《**OEGARALLY.CHAMPIONSHIP**》等等，那真是虚拟实感最美妙的感官刺激也。

虛擬實感—飛機駕駛

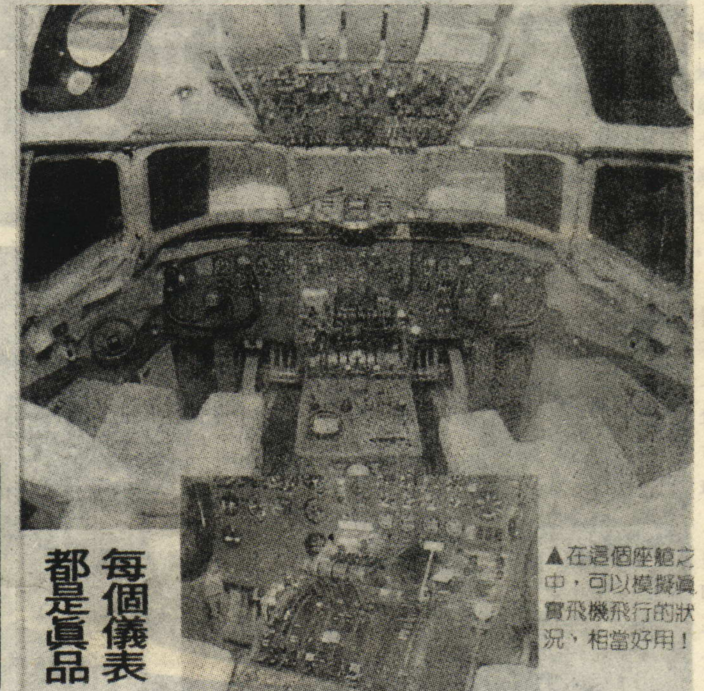
左图是日本航空公司训练飞行员的**VR**飞机设备。飞行员坐在这个**VR**飞机驾驶座上，感觉与触觉和真实的喷射客机是相同的。而飞机视窗外则是由电脑所绘制出来的**VR**机场景观。驾驶者将飞行控制阀行前推，飞机开始缓缓移动，随着飞机助飞速度的提升，驾驶舱外的机场景观也配合着起飞而快速地变化着。

在这**VR**飞机设备中输入了各项飞行天候资料（刮强风，雷暴雨，白天，晚上），飞行员并不需要利用造价昂贵的真实喷射客机来增加飞行次数，而这种安全、重复冒险的**VR**飞行训练课程对飞行员而言，由于没有意外的恐惧感，飞行的成熟度相对地升高不少。

上述的**VR**飞机设备也可以使用于其它军事练习、休闲、娱乐，例如战斗机空中编队飞行及飞弹射击，海空陆联合作战等等战术演练。至于休闲娱乐嘛，换上类似《冲破火网》或《天鹰出击》之类的软体，那么**VR**飞机设备就成了最热门的电玩啦。



▶由於筐體上有油壓裝置，所以可以左右移動。



▲在這個座艙之中，可以模擬真實飛機飛行的狀況，相當好用！



日新月异的VR

VR技术也可应用于日常生活中，建筑设公司通过此一设备将预售屋完成后的实际影象提供客户检视，外科手术拟其开刀，天文自然学的研究等等。目前，我国正在使用的一套VR设备是在寻找失踪孩童上运作，那就是将多年前失踪孩童的照片，和孩童相像的家人照片输入电脑取得平均值，模拟出目前这孩童的成长后外观面貌。随着电脑芯片能力的急速强化，再导入了更逼真的VR相关设备，未来虚拟实感VR世界将更令人分不清是真实还是梦幻。家用游戏的VR设备也必将如此。很令人期待的可不见吗！？

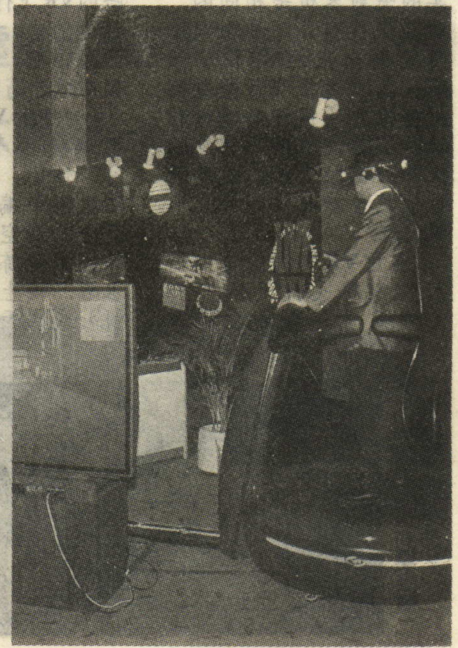




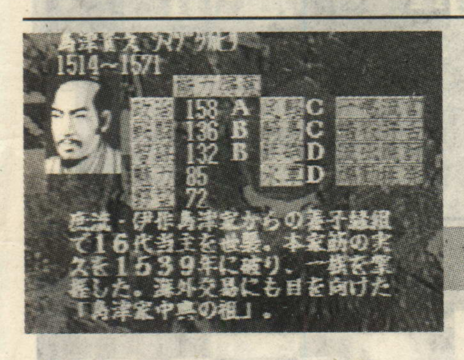








日本戰國武将列傳



岛津贵久

1514-1571

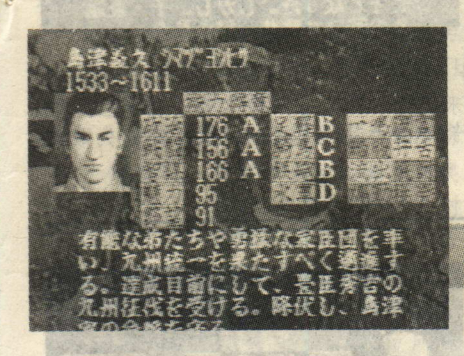
岛津家的庶系，也是以岛津家养子的身分成为第十六代领主。1539年打败宗家的实久，掌握了全族政权。是注重海外交易的“岛津家中兴之祖”。



神原康政

1548-1606

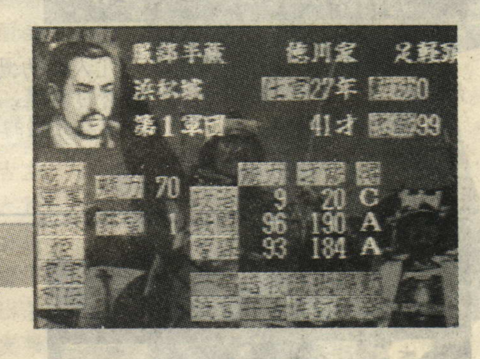
德川家四天王之一。高举“无”字旗，疾驰战场，关原大会战后，由于长年有功被任命为家老，但以“老臣争权，亡国之兆”为理由而辞官。



島津義久

1533-1611

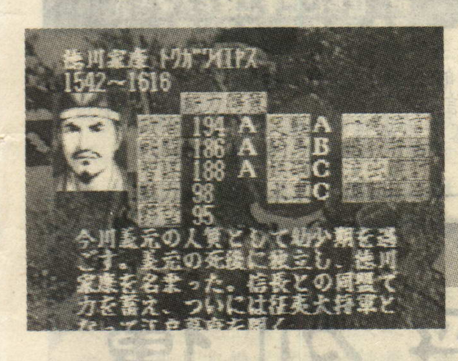
率领优秀的子弟兵和勇猛的家臣团，迈向九州统一的大业，眼看就即将成功，遭到羽柴秀吉的九州征伐。投降后，保全了岛津家的命脉。是一个杰出的人才。



服部半藏

1542-1596

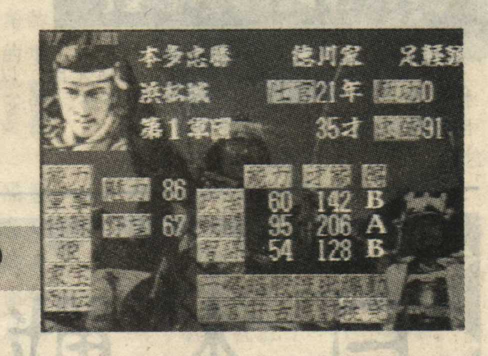
率伊贺忍者侍奉家康的“鬼半藏”。家康最大的危机“越过伊贺”时，他也大显身手。一次次的战功使他在江户城的一角留下了“半藏门”的君主。



德川家康

1542-1616

小时侯是在作为今川义元的人质下度过的，今川义元死后独立，改名为德川家康，借助与信长同盟积蓄力量，终于成为征夷大将军，开创江户幕府时代。



本多忠勝

1548-1610

武勇之士，其能力胜过德川家康，德川家四天王之一，手使名枪“蜻蜓切”，传说一只蜻蜓落在枪尖上也会丧命，身经百战，从未负过伤。



真田昌幸

1547-1611

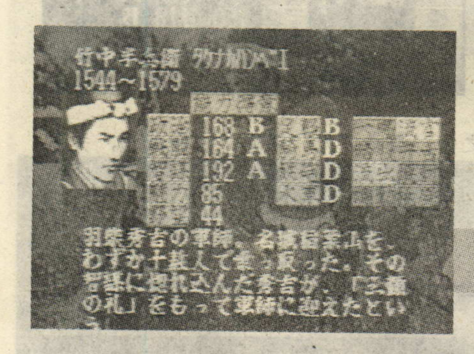
战国后期稀有的谋将，被羽柴秀吉誉为“正后双能之士”。两次漂亮地击退前来进攻的德川大军。其智谋让家康也惧怕三分。

风魔小太郎

？－？



相州乱波、风魔一党的首领。为情报收集和扰乱敌地而奔波，从北条早云到北条氏直，帮助北条家统治五代，闻其名即可知其人。是个出色的忍者。



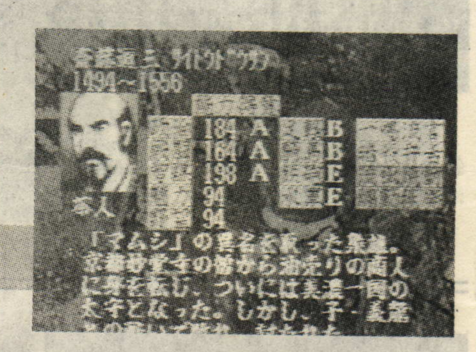
竹中半兵衛

1544-1579

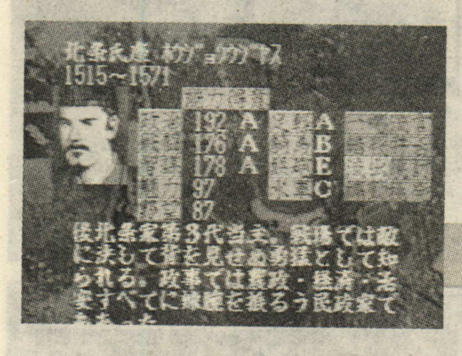
羽柴秀吉的军师，他仅以十几人之力功取名城稻叶山城。就连羽柴秀吉也十分佩服他的智谋，曾以“三顾之礼”聘请他为军师，是个十分像诸葛孔明的人物。

长井规秀

1494-1556



一代枭雄，绰号“蝮蛇”。本是京都妙觉寺的僧人，还俗后经商卖油，后来成为一国太守，改名为斋藤道三。把女儿许配给织田信长。由于其子义龙的谋反，交战失败被杀。



北条氏康

1515-1571

北条家第三代领主，战场上勇猛无比，以绝不退后而著称，除此之外精于农业、政治、经济、治安等等，是一位出色的领主。

松永久秀

1510-1577



掌握主家三好氏的实权。投降于织田信长的进京军，但将军足利义昭发动信长包围网时又倒戈。被信长攻下信贵山城后，与著名茶器“平蜘蛛”一同炸死。

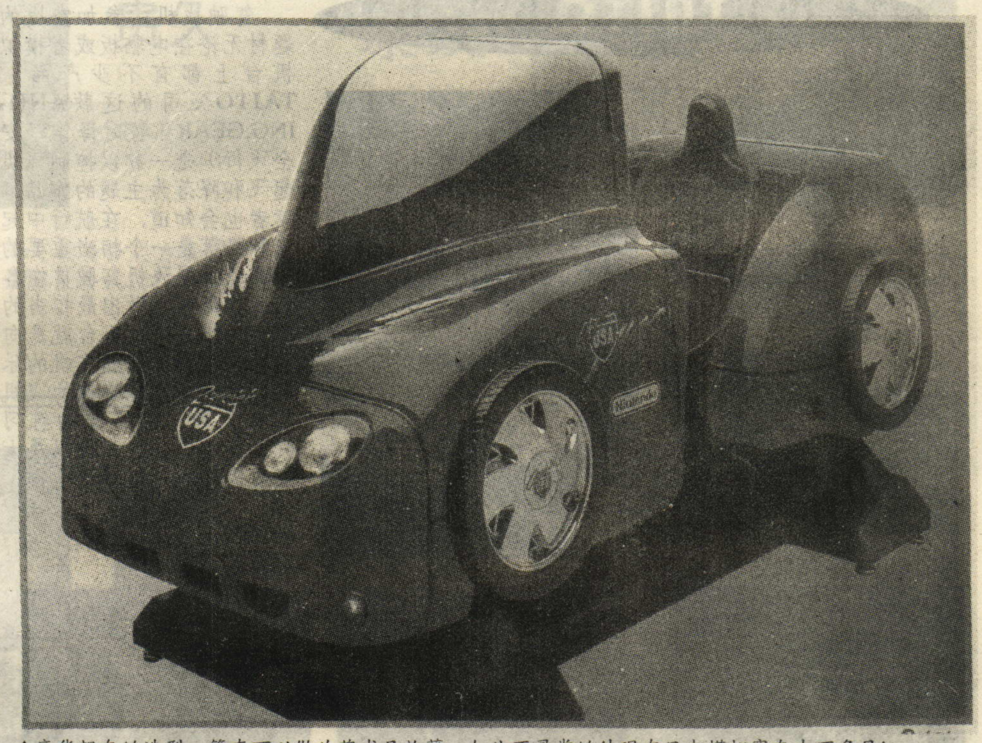
日本戰國武将列傳

责任编辑:付可

优秀的美国赛车机台

模拟机台中，以赛车做题材的机款始终最受国内市场欢迎，日本各大厂家的赛车机台都可以在国内的游戏机场所中找到。相对于日本产品，美国的赛车机种对国内读者来说则比较陌生。“CRUIS'N USA”（暂译作：美国巡航舰MIDWAY公司的产品)这款机台在1994年底已面世，至今已一年多，在美国相当受欢迎，在十多月的收入龙虎榜上长期居于前三名的位置。这个成绩足以证明美国巡航舰是部相当成功的产品。“CRUIS'N USA”共有3种机款供买家选择，分别是全动感型、豪华单座位型和豪华双座位型。MIDWAY使用了3年时间去开发这款高科技云集一身的带有最强烈真实感的赛车。图象设计完全按照美国地理环境，让玩者如同驾车置身于美国的城市和乡村。机台采用高解像度的25吋显像管，让画面更能表现真实的道路情形。有自动排档和手动排档供玩者选择。视点有3种供选择。赛道共有10条，其中初级容易赛道有3条，中级的赛道有4条，而高级高难度的赛道有3条。玩者选择好赛道以后，与另外的9辆车辆比赛。机台可以连线，立体音响。机台的开发生产和销售共涉及三家公司，除了MIDWAY之外，另二家公司分别是NINTENDO（任天堂）和（DCS专门负责音响系统）。这部赛车谋求向玩者提供真实的驾驶感觉。

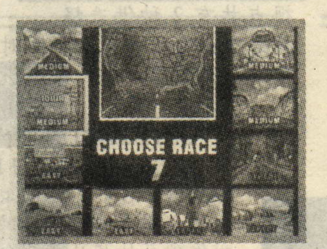
国内进口商有否考虑引进这部在美国最得好成绩的赛车，以求在竞争之中另辟途径？

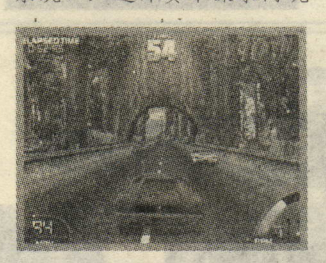


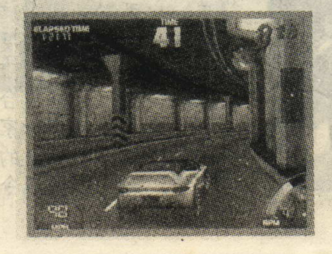
▲豪华靓车的选型，简直可以做为艺术品收藏，如此不寻常的外观在日本摸拟赛车中不多见!

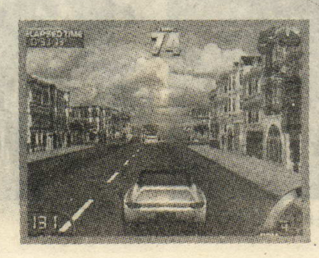


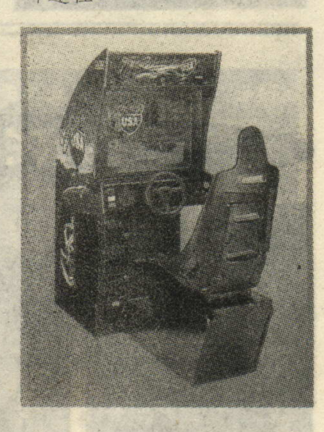
豪华连机的双座型









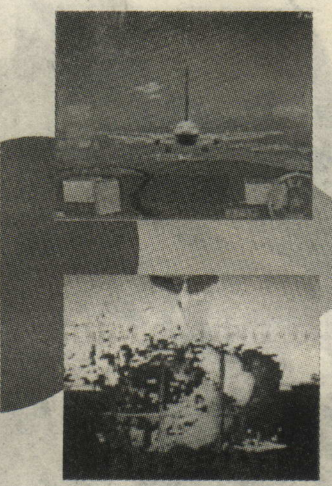


產品資訊

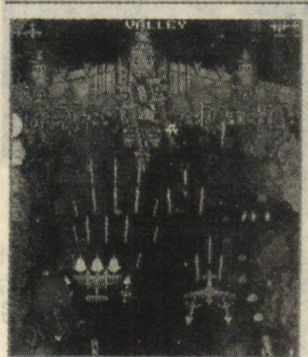
TAITO

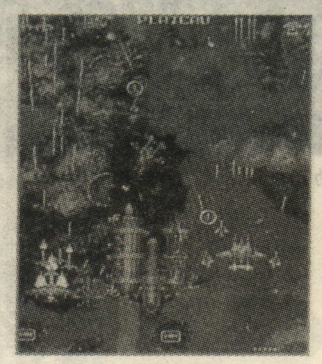
驾驶战机、参加空战的题材无论在电脑板或者模拟机台上都有不少产品。TAITO公司的这款AND-ING.GEAR（暂时译作：安全飞行）是一款以控制飞机起飞和降落为主题的作品。读者也会知道，在航行中起飞和降落是一个相当重要的步骤，需要飞机驾驶员在各种仪器配合下做出最相当的反应动作。这款机台就是向玩者提供真正驾驶飞机的乐趣。玩者可选择操作的飞机共有7种，由小型的练习机、民航机、战斗机以及大空梭机你都可以尝试操作，视点共有2种供选择，一种是在全内的视点，不同时看到不少仪器，另一种多机后视点，游戏目的是要将飞机安全降落，但降落时环境变化的因素很多，甚至会遇上飞错航道的飞机。游戏要求玩者在指定时间内将飞机降落，另外如因遇上撞机、坠机或降落地点失误也会结束游戏。

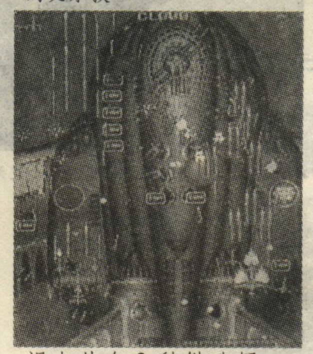




▼特别武器装备，如同打斗板的必杀技



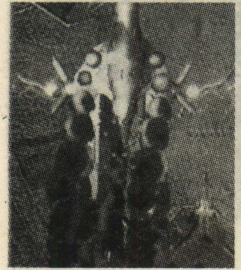


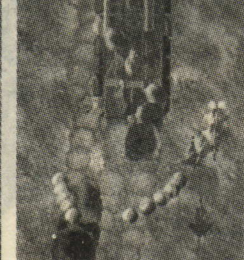


日本厂家RAI21NG的一款射击游戏BATTLE.GAREGGAC暂时译作：新海湾大战。可以说是在飞机射击游戏中，特别引人注目的作品。供玩者自行选择的飞机共有4款，分别是战斗攻击机、陆上战斗迎击机、轻型船上战斗机和重型船上鱼雷机。四机各有不同速度、武器、特别武器装备等三大要素。火力发射有火力和贯穿力二大原素。游戏过程不射单位的射击，还要射击实物增强自飞机的发射能力和得分，攻击方法还有分身和采用各种阵形，相当有趣。这片射击板在设计上显然是颇费心血的，可二人同时参战，令攻击力大大加强。

DATE EAST

DATE EAST的空战射击板，“SKULL FAWG”我们不提议将英文的意思直接译作中文，叫作狼牙战机比较贴切和简单，也可以表现出这片空战射击板的凶猛程度。电脑板提供2种不同难度的作战模式，分别适合初学和要求高的空战专家。而且为空战高手而设的模式之中，有专门按钮令飞机加速或者减速，令驾驶飞机者更感到得心应手。机师和飞机型号都可以选择，以便配合玩者采用不同的攻击战略，而且为了达到空战的实战效果，玩者飞机作战时可以采用多种攻击方向，一改以往飞机板攻击作战单调模式。相信能吸引对空战游戏情有独钟的玩者。







▲这是一片3D感觉的空战板，真实的画面令人难以置信。

ZOMBIE RAID





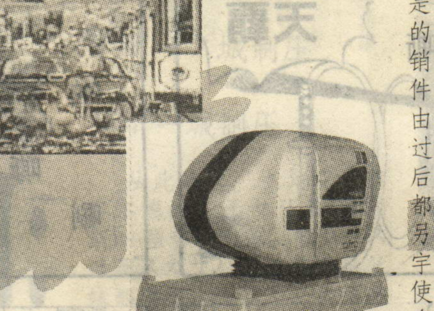


独具匠心的机体外观设计，典型的美国风格，看即知有恐怖的高难度任务挑战实力强劲的你!

妖魔双枪，美国SAMMY公司出品的双枪机，作战对象是各式各类的妖魔鬼怪，你可以在25吋的荧光幕上面对面目恐怖的敌人，猛烈而且有技巧地射击作战才能将代带出险境。二人同时对抗敌人更有取胜机会，程式设计上有许多特点等待玩者发掘。像是一份意想不到的奖励性礼物，这是这款枪机吸引之处。故事内容说是一位疯狂科学家，将墓地中已死去人的身体换上邪恶的脑子变成各种妖魔鬼怪，去危害人类。玩者需要对抗这一阴谋，使用火力猛烈的短柄散弹枪和妖怪作战，并不让科学家去获得更多的身体，最后对抗这位科学狂人。射击画面的背景图象有墓地、城堡、地牢和科学家的实验室。

枪机在国内市场一直有很不错的销售成绩，日本各公司的枪机产品早已证实了这个市场特点。美国公司生产的枪和现时已进入中国市场的已经有《军事基地51》。这款妖魔双枪能否在国内取得良好的销售成绩，不单单是依靠产品本身的质量，也要依靠代理经销商的努力，而工厂的配合当然也十分重要，如果能提供套件供货形式，以减低由美国到中国的运费，我们相信对中国市场的打开有极大帮助。

TAITO

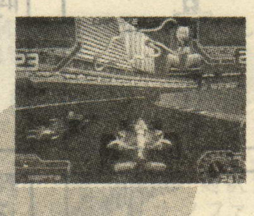


公司的虚幻模拟机台IDYA，国内译名宇宙船，是相当贴切而且易于通行的翻译。现时开始在国内销售的软件是过山车软件。玩者坐于机台之中，由视觉到触觉都是在进行过山车游戏。机的前、后、左、右的摇动和震动都配合荧光幕上象图像，另外则是立体音响。这部宇宙船游戏程式的转换是使用数码大碟。现时已有多款，随着日本原厂TAITO公司的不断开发，更多的软件将会面世，更换软件则可以转换游戏程式，为场所节省金钱。

其实，宇宙船是TAITO公司几年前的产品，TAITO公司这突破性的设计，就是为了提供给玩者一个完全与外界隔绝的环境，百分之百地投入到游戏世界中，才能深刻感受到经过模拟机台而产生的似幻似真的经历。

NAMCO





NAMCO的赛车游戏总时走在前面的弄潮儿，这款机台不知又要风糜多久赛车的好手!

有时，你不能不佩服日本大公司的强劲进取力，他们往往能够把市场的承受能力推到极限。或许，我们也不该抱怨太多的新产品不断面世，也不应该抱怨上一款的机台还没有收回本钱，又要投资到更新的机台。或许这种现象才是真正的取胜之道，跟不上这种步伐将会被市场淘汰。

NAMCO公司的最新赛车机将是VICTORY.LAP（译作：胜利竞赛），可以连线，图片辑中的是对战型的机款。另外，也有豪软型大屏幕机款。中途加入竞赛功能齐备。这款机台是NAMCO公司在原作品ACE.DRIVER(国际车神)的升级作品，共有3条跑道供玩者选择。驾驶车辆可供选择共有4款，各有不同的性能，这款胜利竞赛原厂也有套件提供，可安装于原有的机箱上。

文/白松涛

漫園

Hey!各位读友—玩友—漫友们好。上期的漫画《霸王丸风云录》看了吗?感想如何?作为同样热爱电玩的你和我，想必都会有相同的观感。对作者们或精心设计、或一闪念的灵感而创作出一个个游戏角色的“外传”会心一笑之余，为什么我们不自己拿起笔来进行创作呢?在此本杂志隆重向所有着迷于游戏、漫画的朋友们约稿：四格或八格、或GAME人物插画均可，来稿请用不小于80mm × 100mm的(四格或八格请用160mm × 200mm)漫画纸或复印纸。寄到本社，择优发表(一般不退，请自留底稿，社址见版权页)。别忘了注明己己的姓名、地址与邮编哟!本期的漫园仍是以“侍魂”为主题的四格漫画。作者(日)广野诚。

天霸封神斩的悲剧传说(Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ)

天霸

天魔覆滅!

MEGA ATTACK!

OK

封神斬!!

啪 嘶 天霸 唰

啪 嘶 唰 天霸

咕咚 好喝

呼 封神斬!!

呼 封神斬!!

平局!

咚

天晴!!

啌通!

注:天晴——1.好棒 2.快

新スーパーロボット大戦

新机器人大战



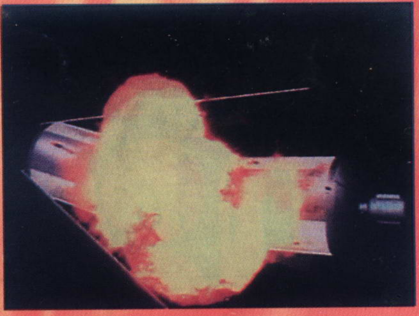
行动时的选项一如往昔，主人公们能否杀出重围呢？

巨大的宇宙战舰要开向何方呢？

近身战是以激光剑为武器，这一击会命中吗？



大型机器人之间的战斗尤为惊心动魄，看我超电磁人的必杀之拳。



谜之宇宙战舰的攻击，爆炸时的火光非常真实。

外形像是航天飞机，它的使命是什么呢？



忠实再现了原作中的战斗，梦幻的对决开始了。

W高达和V高达是新登场的人物，他们那多姿多彩的故事真是令人向往。

“机器人大战”系列一直是玩家心目中最成功的SLG作品之一，自从“第四次机器人大战S”在PS上推出后，所有的人就都期待着其新一代作品的诞生。配合以PS优越的机能，每个玩家都在脑海中勾画出了一幅华美无比的蓝图。这个梦终于得以实现，96年12月，“新机器人大战”就将面市，势必将如旋风般席卷整个游戏界。此次共有90余名声优担任配音，敌我双方人物共达200余人，加之CG技术的灵活运用，使游戏中的战斗场面得以质的飞跃。

情节方面是以“V高达”、“W高达”等新一代高达为主角，不知阿姆罗、夏亚那些深入人心的人物是否还有登场，拭目以待吧！



机种：PS

类型：SLG

厂商：BANPRESTO

媒体：CD-ROM



枪林弹雨的战斗场面得以生动的描绘。

“新机器人大战”即将面市！

ISSN 1005-3913
08
9 771005 391004



□统一刊号：ISSN 1005-3913 / CN 61-1271/N　□邮发代号：52-134　□定价：6.50元